平成3年10月25日発行（毎週1回金曜日発行）第6巻 通巻149号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

WEEKLY ファミコン通信

ついにベールを脱いだゼルダの伝説!

1991 10・25

290yen

疲れ切ったゲームプレーヤーのみなさまに送るなごみの特集

緊急大特集 ザ・リラックス

最新ゲームの難所急所を完全解説するお助け大企画

見せます! 行かせます! ゲーム110番

特選スクープ第3弾! 次々と明らかになる新事実を一粒残さず徹底掲載する!!

ロマンシング サ・ガ&Sa・Ga3



10/12発売！

ついに



SDガンダム外伝
ナイトガンダム物語2
光の騎士

ロールプレイングゲーム
ICバックアップ機能付き
ROMカセット
¥8,200(予)[税抜き]
4M

ガンダムファン必見!!

第2弾 特製VIDEOプレゼント

合計500名様に当たるぞ！

FC&SFC「ナイトガンダム物語」とSDガンダムシリーズの名場面を収録!!

●応募方法
官製ハガキに「T」の文字を赤で明記し、アンケートの答えと住所・氏名・電話番号・生年月日・性別をハッキリ書いて下記まで送ってね。

●宛て先
〒111 東京都台東区駒形1-4-8
バンダイ第5ビル内スタジオスタット
「ナイトガンダム物語・ビデオプレゼントⓉ」係

限定非売品

●しめきり
平成3年10月31日(当日消印有効)

〈アンケート〉
バンダイでは、もっともっと楽しいゲームをつくるため、みんなの意見を知りたいと思います。キミも協力してね！
①キミの1ヵ月のおこづかいは、いくら位ですか？
A.1,000円未満 B.1,001~2,000円 C.2,001~3,000円 D.3,001~4,000円 E.4,001~5,000円 F.5,001円以上
②今年になって買ったFC、SFC、GBソフトの本数を教えてください。

●価格はメーカー希望小売価格です。●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●表示価格は税抜きになっております。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

CAPCOM





新たな魔界

8メガ

CHOHMA

超魔





何もかもが超物凄いと噂される新次元の魔界「超魔界村」。遂に、その全貌を覗かせるときがきた／大地がうねり、大津波が襲う、魔界が大回転…!?未だ誰も体験したことのない、スーパーファミコン完全オリジナル版。１回やればはまり込む。やればやるホドのめり込む。超オモシロ度∞の世界を、この秋、キミは体験する。

スーパーファミコン®用カセット
スーパーアクションゲーム
定価8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。

カプコンレーシングチーム'91 F3000 F3 参戦!!





SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
ますます強力になった武器をあやつれ!
がキミを待つ!
KAIMURA
界村
TM
10月4日発売
新発売記念
超魔界村
Wチャンス
キャンペーン実施中!
好きな画面を選んで、マウンテンバイク、スーパーファミコン内蔵テレビ等超グッズを抽選で合計1,512名様に、さらに、超魔界村を買って、素敵なオリジナルグッズを抽選で合計5,000名様に。
詳しいお問い合せは、大阪(06)946-6658
©CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED.
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
株式会社カプコン 本 社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1新宿住友ビル43F ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718

WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1991 10・25

COVER Character design/SUSUMU MATSUSHITA+LIGHT & SHADOWS INC.
Design/YASUYUKI YAMADA

発行所　株式会社アスキー　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル☎03・3486・7111(代表)



10月25日に美紀ちゃんの第9弾シングル『SILENT LOVE～ひと月はやいクリスマス』が発売される。楽しみだねっ!!

モデル／藤谷美紀
カメラマン／小町正弘
スタイリスト／河合ひろみ
ヘア&メーク／富田タケオ
ネッキー役／向田薫一(劇団ひまわり)
衣装協力／ベネトン(リンツ)
☎03・3476・3854

COMIC

COLUMN

GAME INDEX

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。

URGENT 遊びの話題いっぱい エレクトロニクスショー



日本最大のエレクトロニクス製品展示会といわれるエレクトロニクスショー'91が、10月1日からの5日間、千葉の幕張メッセにて開催された。参加企業も564社、設置ブース数も2575と過去最高を記録して、来場者数も約36万人に達したという超ビッグイベントなのだ。

ハイビジョン、BS、VTR、液晶ビジョン、パソコン、ワープロなどの最新製品も見逃せないんだけれど、今回やっぱりハズセナイのは今秋発売が決まっているCD-Iだ！ CD-Iのリーディングメーカーであるフィリップス、ソニー、パナソニックはもちろんのこと、サンヨー、日本ビクターなどのメーカーが各ブースにCD-Iマシンをドーンと展示していたぞ。これがまた、各メーカーそれぞれ特色のあるマシンを出しているんだよな。

ソニーはディスクマンを意識したデザイン、パナソニックはミニコンポブームを考慮したとかで、ミニコンポ風の作りだしね。

また、CD-Iコンソシアム・ジャパン（CD-Iを推進していこうという企業団体）のブースには、初公開の専用ソフトがたくさん展示されていた。一部のソフトをピックアップして、このページの下に載せておいたぞ。ご覧のように、音楽、教育、データベース、ゲームなどいろんなジャンルにわたったソフトがあるのだ。全般的にアカデミックな要素よりも、かなりアミューズメント色が強い傾向なんだけれども、ボクらにとってはもちろん願ったりのことだよね!?



⬇サンヨーから参考出品された、CD-Iマシンなのだ。カラー液晶ディスプレーと一体型になっている点からみると、携帯性を考えたということだろう。ソニーのヤツより小さいんだよね。



⬆パナソニックのCD-Iである。ノリとしては、「あなたのミニコンポの上に重ねて置いてチョ」ということなんだって。CD-Iがあれば、普通のCDも聞けるから、CDのユニットがいらなくなるね。

CD-Iの最新ソフト速報だ!!

みにくいアヒルの子
ビステック



⬆名作童話をもとにしたCD-I絵本。ナレーションはなんと3ヵ国語で。

ハワイ ガイド
松下電器産業



⬆ハワイの観光ポイントを、地図、写真、音声によって紹介するのだ。

ミュージックパレット
松下電器産業



⬆自分の選択した音楽を、映像つきで楽しめる。環境ソフトだね。

カラオケパーソナル&パーティー
ソニー・ミュージックエンタテインメント



⬆CD-Iなら、こんなカラオケができます。歌唱力で得点を競うぞ。

バイクヒストリーオブジャパン
ジャパンインタラクティブメディア



⬆'50～'90年までのバイクの代表的な名車を紹介する。

F1グランプリデータブック
ジャパンインタラクティブメディア



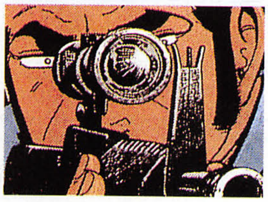
⬆'87年～'91年までの、F1に関するさまざまなデータが……。

RECORD
ジャパンインタラクティブメディア



⬆中島みゆきデビューから今日までのディスコグラフィーなど。

ゴルゴ13 殺しのプレー
ジャパンインタラクティブメディア



⬆20エピソードの入った、いわゆるアドベンチャーゲームですな。

CD-I MAH-JONG
ジャパンインタラクティブメディア



⬆日本プロ麻雀連盟に登録されている一流プロと対戦できるのだ。

ANNIVERSARY
ジャパンインタラクティブメディア



⬆記念日をテーマにした4つの物語を斎藤由貴が朗読。BGVだね。

※一部、実際の画面と異なるものもあります。

日本電気からの新製品は

ファミ通の8月23・30日合併号で、日本電気HEの新型マシンのスクープ記事が載ったことを覚えているかな？　MPEGというCD-ROMでテレビなみの動画(もちろん実写ね)を実現する技術を取り入れたニューマシンの記事だったよね。

問題のマシンが、参考出品ながらも、エレクトロニクスショーでついに製品として姿を現わしたぞ。マシンの名前は、MM-P1。はたして、こいつは本当に次世代のＰＣエンジンなんだろうか？　同時発表されたソフトのなかには、ＰＣエンジンのゲーム図鑑なんてのもあって、ますますソレっぽい!?

「１枚のCD-ROMのなかに最長60分の動画を収めて、再生可能です。エッ、これがＰＣエンジンの後継機!?　確かにMM-P1に使った技術をＰＣエンジンに使おう、と考えた時期もありましたけどね。別のマシンと考えてくださいよ」(日本電気ブース担当者)

アレマ、あっさりと否定されてしまったよ。でも、MM-P1がＰＣエンジンの後継機でないとしても、アミューズメント分野での大きな可能性を持ったマルチメディアマシンであることは確かだ。

日本電気は、自らＰＣエンジンのライバル機を作ったわけかあ!?



⬆これがMM-P1なのだ。ゲーム機ではなく、オーディオ製品のイメージだ。



⬇コントローラーだって、PCエンジンのヤツと同じだね。ブース担当者は、かなり慌てて隠した。



⬆PCエンジンのゲーム図鑑。ゲームの画面のキレイ度は、ゲームをビデオに撮影して再生した程度のものだった。ゲーム評論家も登場する。

ほかに注目したいのは

エレクトロニクスショーの会場内を見渡すと、ファミ通としてはちょっと見落とせないってやつがいっぱいあったのだ。

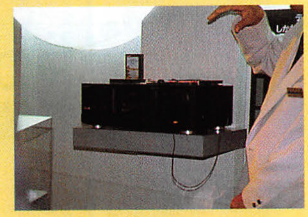
たとえば、ソニーのミニディスク(ＭＤ)対フィリップスのデジタルコンパクトカセット(DCC)だ。両社ともブース内にハードと同時発売予定のソフトを陳列して、熾烈な争いを繰り広げていたぞ。

ほかにも、現段階では諸事情(技術的、お金の問題など)で、製品化は難しいけど近い将来に必ず話題になりそうなモノが……。ICカードに画像データを記憶したり、撮ったばかりの写真を液晶ディスプレーで見ることができるカメラとか、CDの200倍の記憶容量を持つチップなんてのもあったのだ。うーん、『ブレードランナー』の世界。＊

MD VS DCC

来年の話題といえば、ミニディスクとデジタルコンパクトカセットのどちらがカセットテープのあとガマとなるか。どちらの陣営も、ウチからはこんなにたくさんソフトが出ますと、セールスしていた。ハードもそれぞれ公開されていたけど、会場内では携帯性と使いやすさではミニディスクだな、との声がかなりあったようだ。でも、まあ、デジタルコンパクトカセットは従来のカセットテープとコンパチだしね。今回のショーでも、勝負の決着はつかない!?





静止画像は？

上で紹介したMM-P1のように動画を簡単に実現する技術は会場内のあちこちにあった。もうひとつ忘れてはいけないのは、写真の映像をいかに小さい容量に詰め込むかなどという技術だ。たとえば、アドベンチャーゲームの背景を写真のような鮮明なものにするとかね。



新型カメラである

まさに未来のカメラってカンジだ。写真を撮ると、その映像は本体内のメモリーに。また、記録する場合はICカードで保存しておけるのだ。撮った写真は液晶ディスプレーで確認できるぞ。紙上に残したければ、オプションのプリンターでプリントアウトすればヨイ。カッチョイイー。



CD-ROMよりも最先端

このオネーサンが持っているキラキラしたチップが、CD-ROMの200倍の記憶容量を持っている。もうちょっと詳しく言うと、このチップの１平方センチメートルあたりで3000億ビットなのだ　こいつが市場に登場するのは、10〜20年先だそうだけど、最初にゲームに使う会社はドコだ!?



HARDWARE

間近に迫ったメガCDの発売日に延期の可能性が!?

12月1日はメガCDの日だっ!!ということで、ワクワクしながらその日を待っていた人も多いことだろう。

ところが、ここにきてメガCDの発売日が延びてしまうかもしれないという情報が入ってきた。セガの公式発表では新しい発売時期は〝12月上旬〟ということなので、最大で9日間の延期の可能性がある。セガのニューハードを待ち望んでいたユーザーにとっては、ちょっとツライ知らせだ。

セガでは、この発売延期によって、クリスマスなどの年末に向けた商戦に影響はないとしているものの、今期国内で20万台の販売をもくろんでいるメガCDにとって、あまり幸先のいい話ではない。

では、なにが原因で発売日が延びてしまったのだろうか？

「決して延期というようなことではありません。ハードを開発途中なので、現状では発売日を確定できないということなんです」(セガ宣伝部)

セガではこう説明している。膨大な容量を誇り、そのために長い開発期間を必要とするCD-ROMソフトの開発が遅れぎみなのも、メガCDの発売日に影響を与えてくるという噂も聞こえてくる。しかし、その一方でこんな話もある。

「メガCD用のソフトは、現段階でほとんど完成しているそうです。ハードの発売延期の理由に関しては、どの部分ということまではわかりませんがCDを駆動するためのソフトの、一部に欠陥があったのではないかということも耳にしました」(事情通)

でも、これが事実としても、その欠陥を直しての発売ということになるわけだから、より良いソフトとハードを手に入れるためには、ユーザーとしては多少の遅れはガマンしなければいけないかもしれないね。＊



⬅CSG、セガのブースでの風景。CD-ROMに限らず、ソフトの製作っていうのは、時間がかかるもんなんだよね。



➡とにかく期待の大きいメガCDだけに、一刻も早く発売してほしいものなのだ。ねっ。

TOPICS

人気のPCエンジンDuo発売後の値動きは

9月21日の発売から3週間が過ぎようとしているPCエンジンDuo。その値段が、今かなり下がってきているのだ。東京の量販店での販売価格は、46000円前後。なかには、未確認ながら37800円で売られているなんて情報もあるが、さすがに一般的とは言いがたい。

それにしても発売されてから間もないハードが、25パーセント引きというのはあまり例がない。その理由はいったいどういうことなのだろうか？

「発売直後とちがって、今は商品の動きも落ち着いています。メガCDの発売も迫っているので、一種の買い控えが起きて、値段も下がりぎみになっているんじゃないでしょうか」(流通関係者)

ということらしい。メガCD発売まではこの状態が続きそうなのだ。PCエンジンが気にかかっているなら、今が買いってことかな？＊



⬆店頭に山積みにされているPCエンジンDuo。この値段ならキミもほしい？

SOFT

アドベンチャーゲームが電子手帳で遊べちゃうのだ

携帯型ゲーム機の最大のライバル、なんて言われていたのに、このところあまりゲームソフトが出なかった電子手帳。ところが、今度はこの電子手帳ソフトでアドベンチャーゲームが出てしまうのだ。ヘクトから発売される『京都財テク殺人事件』がそれ。ちょっと前にファミコン版で出たから覚えているでしょ？　あのゲームが電子手帳で遊べるっていうからスゴイよね。画面を見るとなんとなくゲームボーイのように見えるけど、ちゃんと電子手帳で動いているのだ。グラフィックのほうだって、下の写真を見てもらえばわかるようにかなりしっかりしたものになっている。もちろん、ちゃんとパスワード機能だって付いているぞ。どう、一度は遊んでみたい気がするでしょ？＊



⬅シャープのハイパー電子システム手帳対応。標準価格7700円で10月に発売予定だ。どこでも遊べるぞ！



⬆ストーリーは第1章から第9章まで。約100枚のグラフィックがつまっている。

気になる数字……300万台

任天堂が発表した、アメリカ向けスーパーファミコン(スーパーNES)の出荷計画台数。任天堂では当初、この数字を200万台と発表していたが、クリスマス商戦向けに大手販売店から予想以上の注文があったことなどから、急きょ生産態勢を見直して計画台数を50パーセント上乗せした。

INSPECTION

サッカーソフトの人気は野球ソフトを脅かすのか!?

プロ野球の人気が下火になってきたとささやかれている今日このごろ。代わって人気を集めているのが相撲、F1、そしてサッカーだ。とくにサッカーは'93年春、日本プロサッカーリーグ〝Jリーグ〟がスタートすることもあり、小中学生の間ではもはや野球以上の人気スポーツとなっている。

そういえば、ゲームの世界でも、イマジニア、ヒューマンといったメーカーから、サッカーゲームがたて続けにリリースされているよね。これもやっぱり〝Jリーグ〟発足が引き金になっているんだろうか？　そして、もしかしたらそのうちサッカーは『ファミスタ』などの野球ソフトを脅かすほどの人気ジャンルになるのだろうか？

「サッカーがプロ化されるから、っていうのはひとつの要素ではありますけど、直接的な発売理由ではありません。野球ソフトなみの人気ですか？　うーん、日本じゃまだまだそこまではいかないんじゃないですか。でも、現在の小学生のサッカー人口は野球を超えてますから、将来的にはあるかもしれませんね」(イマジニア　広報)

なるほどね。でも一方で、こういう意見もある。

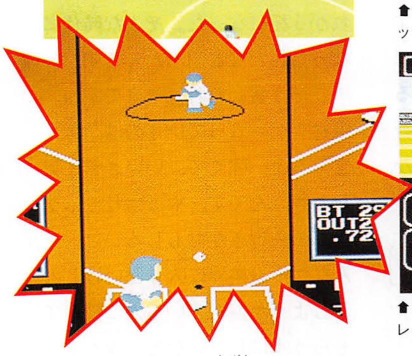
「サッカーソフトっていうのは、野球ソフトに比べて、パラメーターの要素が少ないし、設定が難しいらしいですよ。だから、スポーツシミュレーションにはしにくいんですね。あと、余談なんですけど、サッカーが大人気のヨーロッパでは選手やチームの実名入りのサッカーゲームソフトは売れないそうなんですよ。実名だとリアル過ぎて、あまりにも熱狂的だから、ひいきチームが負けることを許せない……ということらしいですけど」(事情通)

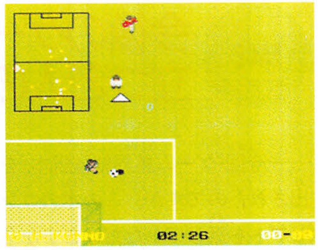
いかにもヨーロッパっぽい話だね。楽しくゲームをやるつもりが、エキサイトしすぎてフーリガンになっちゃうんじゃこまったもんだよね。でも、ほんとうに日本にもサッカーブームはくるんだろうかねぇ……？

＊

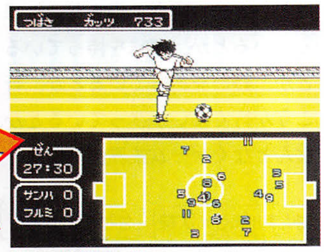


⬇ヒューマンの『スーパーフォーメーションサッカー』。アングルが斬新だ。





⬆イマジニアの『プロサッカー』。ヨーロッパの人気ソフトの移植版なのだ。



⬆ご存じ『キャプツバ』。サッカーシミュレーションとして特異な存在のソフト。

REPORT

日本トイザらスの懸案仕入れ契約の決着はいかに!?

商品を仕入れる条件について、メーカー各社と交渉を続けている日本トイザらスだが、任天堂、セガ、バンダイなどゲームメーカーとの交渉も進んでいる。

トイザらスの求めている条件は、大手の問屋さんが仕入れるときの価格、つまり希望小売価格の40〜50パーセントで仕入れたいというもの。ところが実際には、

「販売力の強いメーカーの製品で70パーセント、中堅どころで50〜60パーセント」(事情通)

という線が濃厚。しばらくはこの形で取引が続くことになるようだが、

「うちではある種の問屋機能も持っていますので、ほかの問屋さんと同じ条件で取引できるように引き続き交渉していきます」(日本トイザらス　広報)

というように、最終的な決着にたどり着くにはまだ多少の時間が必要なようだ。

＊



⬆トイザらスは、アメリカではすでに問屋並みの価格で仕入れしているのだ。



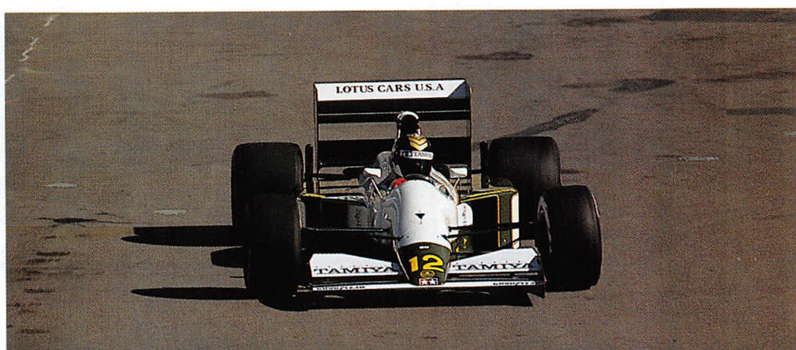
⬆広い空間に大量の商品。はたして、日本の流通は変わっていくのか!?

HOTLINE

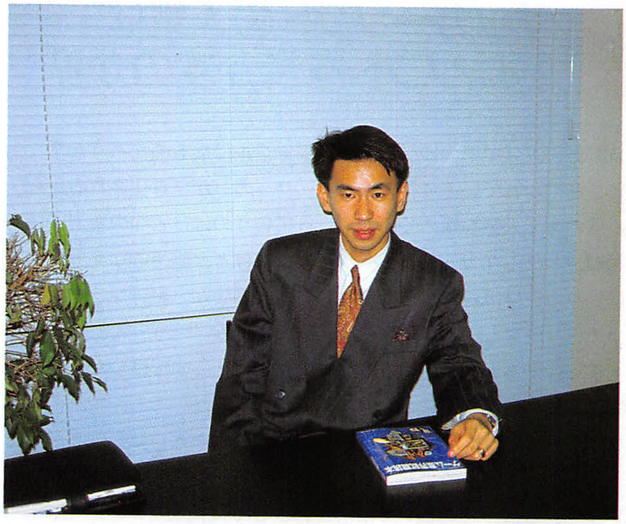
日本グランプリでニチブツのチーム・ロータスが疾走する!

先週号でお伝えしたニチブツのF1スポンサードのニュース、謎だったチーム名がついに明らかになったので緊急報告だ。下の写真を見てちょーだい。はい、わかりましたね。そう、なんとチーム・ロータスだったのです。ロータスといえば歴史のある名門チームだけに大ニュースと言えるかもね。このロータスの車体にニチブツのマークが入ってしまうわけなんだな、これが。締切の関係上、残念ながらそのマークを今回は掲載できなかったんだけど、入手しだい紹介するから待っててね。正式には'92年のシーズンから契約になるんだけど、今年の鈴鹿の日本グランプリもスポットスポンサーになるんだって。実際に走る姿を見られるのが早まったね。

＊



FACE 今後のゲーム業界をしょって立つ若人のために……



⬅彼は、つねにゲーム業界が発展することを望んでいるのだ。ここには書ききれない大切な話もしてくれたのだ。

——今回『ゲーム業界就職読本』を出されたのですが、この本のコンセプトを話していただけますか？

平林　本の冒頭にも書いたんですけど、ゲーム業界で働きたいと思っているとか、興味を持っているとか、疑いを持っているとか、行こうか行くまいか迷っているとか、なんとなくゲーム業界が気になってしょうがない人たちが万単位でね、最近出てきた。昔も4桁くらいはいたと思うんだけど、やっとそれが5桁になった。そんな時代になったんだなと思ったんです。

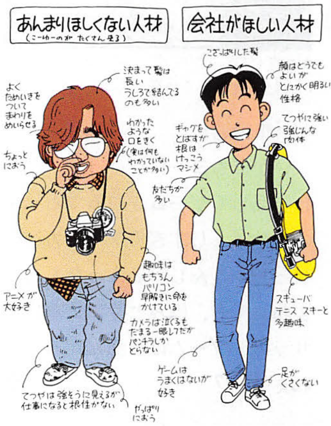
——そう言われればそうですね。

平林　ゲームっていうのは、考えてみると、強くて、いいメディアだと思うんです。やっぱり今はゲームの先行きがおもしろいと。そんなゲーム業界に入りたいけどどうしようか悩んでいる人に読んでもらう本にしたいなと。強くてしかも有意義なゲーム業界にするには、新しい人材が必要なんです。ところが今のゲーム会社の人たちっていうのはアピールをしてないんです。それぞれの会社のパンフレットはすごくきれいにできてるけど、今ゲーム業界がこれほど魅力的だっていうことを外に向かって叫んでるメッセージはないんでね。ウチの会社はいいよと言ってるだけでゲーム業界の魅力ってものが伝えられてないと思うんです。一生懸命やってる会社もあるんだけど、まだその力は小さいんです。もっと業界全体が一丸とならなければいけないと思ってます。その第一歩として、ゲーム業界がどれほど魅力的かを教えてあげられる本を作りたいと思ったんです。

——まさにそのとおりですね。

平林　それともうひとつ、この本のターゲットは、小学生のときは『ゼビウス』で、『マリオ』とMSXのときに中学生、高校のときにRPGや16ビットパソコンなどが登場してきた……そんな世代だと考えたんです。その世代というのは、ごく普通にゲームをやって、ゲームが身の回りにあるのが普通であると。その人たちが何か仕事をしたいなってときに、好きなことに傾くのは自然なことですよ。嫌なことをやってお金を稼ぐよりは、好きな事やったほうがいいのが当たり前です。広告業界やテレビ業界、または小説家などそういった場合には、職業のこういうふうにしたらいいよとか、こういう物の考え方をしようっていうノウハウも、ひっくるめたいろんなことを教えてくれる本があるんだけど、ことゲーム業界に関しては、そういう本がない。こんな経緯から、この本を作ろうと思ったんです。

だからもしこの本をキッカケとして、優秀な人材がこの世界に入って、業界がさらに発展するようになれば、僕としてはうれしいことですね。そうなることを望んでいます。　＊



⬆この本のところどころには、鈴木みそのイラストが使われている。



PROFILE

マルチクリエイター　**平林久和**

〈ひらばやしひさかず〉1962年11月24日生まれ。『ファミコン必勝本』の編集者を経て、1991年に自身の会社を設立。本や雑誌の編集、広告企画など様々にこなすマルチクリエイター。

FAMITSU EXPRESS MINI INFORMATION

▶ジュネーブにコンパニオンロボットが登場

日本電気は、10月7日にスイスのジュネーブで開催された通信機器の見本市テレコム'91で、ロボットのコンパニオンを登場させた。身長175センチメートル、ウエスト60センチメートルとスリムなこのロボットは、首、腕、指などが空気圧で動き、60とおりの動作を記憶している。

女性スタッフの意見を取り入れて外見は性別不詳、ロボットらしさを強調したというこのコンパニオンロボット、社外への貸し出しも考えているということなので、興味のある人は申し込んでみてはいかが？

▶バーチャルリアリティー研究室が誕生したぞ!!

バーチャルリアリティーっていうと、我々はすぐにゲームに結びつけがちなんだけど、バーチャルリアリティーっていうのはなにもゲームを作るためだけのシステムじゃないのだ。今回、日本で初めて三菱総合研究所にバーチャルリアリティー研究室が設置されたのだ。この研究室は新しいシステムを開発するためのものではなく応用研究に焦点を定めているのが特徴。バーチャルリアリティーのシステムをさまざまなことに応用しようってわけ。どんなものができるのか、楽しみに待っていよう。

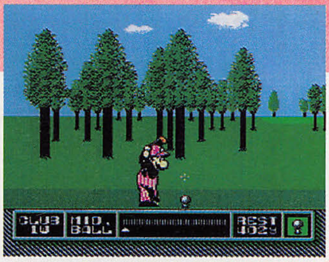

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
集中砲火!
SAGAIA™
12月13日発売予定
ゲームボーイ用ROMカセット
Nintendo
GAME BOY™ ゲームボーイは任天堂の商標です。

WEEKLY ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

登場2週目の『マリオ オープンゴルフ』が、大きく得点を伸ばしてトップに立ったぞ。高年齢層にも受け入れられる内容でもあることだし、『マリオ』関係のソフトは概して息が長いので、当分の間、TOP30に顔を出してきそうな感じだね。

1 マリオ オープンゴルフ



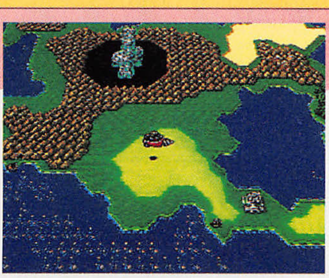
これこそ天職と思えるくらい、クラブを振る姿が様になっているマリオ。年齢のよくわからないマリオだけど、顔だけ見れば中年だし、本人もアクションヒーローよりも、ドクターやプロゴルファーのほうがお気に入りなんじゃないかな。

前回21　前々回―
ファミコン
バックアップカートリッジ
スポーツ
■任天堂
6000円[込]

3435

9月20日発売

2 ファイナルファンタジーⅣ



業界をも唖然とさせた、『ファイナルファンタジーⅣ イージータイプ』の発売決定。そういえば、今回は、『FF』名物〝最終最後の長いダンジョン〟が、たいした長さではなかったのだ。これはもしかして、イージータイプへの布石だったのでは……。

前回2　前々回1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
8800円

1498

7月19日発売

3 がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～



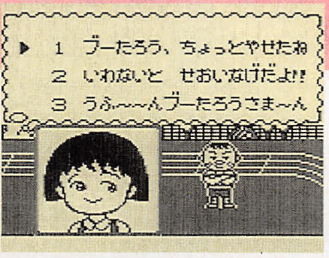
キングレコードから発売されている、このゲームのサントラ盤は聞いたかな。ゲーム中に使われている、全72曲ものBGMが聞けてしまうのだ。CMで使われている『ゴエモン音頭』のボーカルは、演歌の大御所、三橋美智也が担当しているぞ。

前回5　前々回3
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■コナミ
8800円[込]

1365

7月19日発売

4 ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド



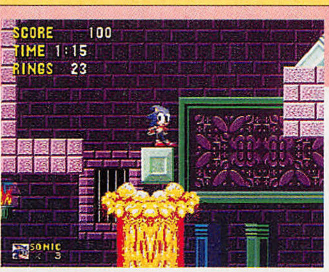
ゲームボーイだからモノクロなんだけど、まるちゃんをはじめ、登場するキャラクターの表情がみんなとても生き生きしているのが印象的だ。ところで、まるちゃんって、ふつうにしてればとてもかわいいよね。どこでいじけちゃったのかなあ。

前回1　前々回2
ゲームボーイ
カートリッジ
アドベンチャー
■タカラ
3800円[込]

1194

9月13日発売

5 ソニック・ザ・ヘッジホッグ



ラビリンスゾーンのACT 1、ゴール直前の左側のほうに、見えているんだけど行けない場所があるよね。開閉する壁の下にはスイッチがあるから、絶対に通れるはずなんだけど……。まだ発見されていない、別のルートがあるのかもしれないぞ！

前回―　前々回13
メガドライブ
カートリッジ
アクション
■セガ
6000円

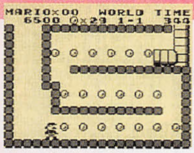
964

7月26日発売

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング(宮城 仙台)、藤崎(宮城 仙台)、伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館TOY PARK(東京 銀座)、アイワールド(神奈川 相模原)、松坂屋(愛知 名古屋)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)、そごう(大阪 心斎橋)、大丸(福岡 博多)、トキハ(大分 大分)

★10月11日付

6 スーパーマリオランド



前回 9 前々回 6

ゲームボーイ
カートリッジ
■任天堂 アクション
2600円[込] '89年4月21日発売

961

7 ドラゴンボールZ II 激神フリーザ!!



前回 8 前々回 5

ファミコン
バックアップカートリッジ
■バンダイ RPG
8200円 8月10日発売

918

8 スーパーマリオワールド

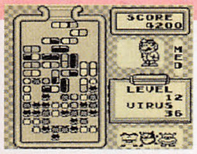


前回 9 前々回 21

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂 アクション
8000円[込] '90年11月21日発売

849

9 ドクターマリオ

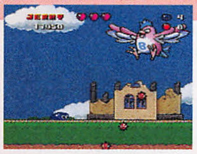


前回 22 前々回 18

ゲームボーイ
カートリッジ
■任天堂 パズル
2600円[込] '90年7月27日発売

655

10 Jerry Boy



前回 10 前々回 24

スーパーファミコン
カートリッジ
■EPIC・ソニー アクション
8500円 9月13日発売

584

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日・価格	本数
11	14	8	ドクターマリオ	ファミコン	カートリッジ	■任天堂	パズル	'90年7月27日発売 4900円[込]	575
12	12	7	くにおくんの時代劇だよ 全員集合!	ファミコン	バックアップカートリッジ	■テクノスジャパン	アクション	7月26日発売 6500円	573
13	3	16	時空戦記ムー	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	■ハドソン	RPG	9月13日発売 4500円[込]	555
14	–	–	スーパーR・TYPE	スーパーファミコン	カートリッジ	■アイレム	シューティング	7月13日発売 8500円	503
15	–	25	キャッ党忍伝てやんでえ	ファミコン	カートリッジ	■テクモ	アクション	7月19日発売 6500円	498
16	4	4	スーパー三國志 II	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■光栄	シミュレーション	9月15日発売 14800円	440
17	6	14	ロックマンワールド	ゲームボーイ	カートリッジ	■カプコン	アクション	7月26日発売 3500円[込]	418
18	–	30	スーパーマリオブラザーズ3	ファミコン	カートリッジ	■任天堂	アクション	'88年10月23日発売 6500円	414
19	–	–	少年アシベ ゆうえんちパニック (new)	ゲームボーイ	カートリッジ	■タカラ	RPG	9月27日発売 3800円[込]	402
20	15	11	バトルドッジボール	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■バンプレスト	スポーツ	7月20日発売 9600円	361
21	24	–	ワールドジョッキー	PCエンジン	Huカード	■ナムコ	アクション	9月20日発売 5800円	324
22	26	10	シムシティー	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	シミュレーション	4月24日発売 8000円[込]	266
23	–	–	プロサッカー (new)	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■イマジニア	スポーツ	9月20日発売 8000円[込]	264
24	–	–	アレサ II (new)	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	■やのまん	RPG	9月27日発売 4800円[込]	262
25	11	12	テトリス	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	パズル	'89年6月14日発売 2600円[込]	254
26	16	28	遙かなるオーガスタ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■ティーアンドイーソフト	スポーツ	4月5日発売 9800円	250
27	–	–	プロ野球 スーパーリーグ'91	メガドライブ	バックアップカートリッジ	■セガ	スポーツ	8月30日発売 6800円	244
28	–	17	聖剣伝説-F.F外伝-	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	■スクウェア	アクションRPG	4月5日発売 9800円	235
29	23	21	まじかる★タルるートくん	ゲームボーイ	カートリッジ	■バンダイ	アクション	6月15日発売 3500円[込]	230
30	17	–	アルマジロ	ファミコン	カートリッジ	■アイ・ジー・エス	アクション	8月9日発売 6900円	216

スーパーマリオ クラブ SUPER MARIO CLUB

今週のオススメソフト

SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産



ナイトガンダムが主人公の人気RPGシリーズがスーパーファミコンに登場。美しいグラフィックに加えて、RPGとしての完成度もまずまずで、ガンダムファン以外の人でもそれなりに楽しめる。また、カードダスシステムがゲームのなかでうまく使われている。ただ、無難にまとまっている半面、新鮮味に欠け、キャラクターに頼る面がある。エンジェルから11月に発売予定で、価格は予価9500円。

予想販売数 50万本

グラフィック	サウンド	操作性	持続性	独創性	とっつき度	お買い得度
8	6	7	8	8	7	6

※価格のあとに[込]マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

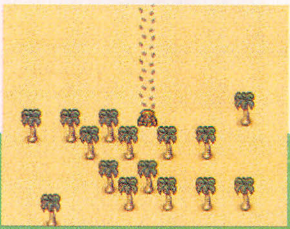
発売までまてない
期待の新作

TOP 20

『ロマンシング サ・ガ』が、僅差ながら『ドラクエⅤ』を破って首位を獲得。発売日までこのままなのか、それとも『ドラクエⅤ』が巻き返すのか？

★10月11日付

1 ロマンシング サ・ガ



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
価格未定　12月発売予定
1830

前回 3
前々回 —

『FF』シリーズとちがって、かなり自由度の高いストーリーになっているらしいぞ。期待大だ。

2 ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定
1826

前回 1
前々回 1

最近、いまひとつ得点が伸びなやんでいるのは、やっぱり情報不足が原因ではなかろうか。

3 ゼルダの伝説-神々のトライフォース-



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■任天堂
8000円[込]　11月21日発売
896

前回 2
前々回 2

紆余曲折はあったけど、タイトルも本決まりになったので、あとは発売日を待つだけだね。

4 シャイニング・フォース～神々の遺産～



メガドライブ
バックアップカートリッジ
RPG
■セガ
価格未定　'92年3～4月発売予定
542

前回 7
前々回 5

12メガのソフトだけあって、グラフィックとストーリーのどちらも充実しているらしいのだ。

5 真・女神転生



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■アトラス
価格未定　発売日未定
456

前回 5
前々回 18

信頼できる筋からの情報によると、あの名ゼリフ「こんごともよろしく」が復活するらしいぞ。

順位	前回	前々回	タイトル	機種	種類	メーカー	ジャンル	発売日・価格	得点
6	4	3	MOTHERⅡ(仮題)	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	RPG	'92年発売予定　価格未定	455
7	6	6	時空の覇者 Sa・Ga3[完結編]	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	■スクウェア	RPG	12月上旬発売予定　4900円[込]	426
8	—	4	ファイアーエムブレム外伝	ファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	シミュレーションRPG	'92年1月発売予定　6000円[込]	400
9	15	7	天外魔境Ⅱ 卍MARU	PCエンジン	スーパーCD-ROM専用	■ハドソン	RPG	12月発売予定　7800円	361
10	12	10	ダンジョンマスター	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■ビクター音楽産業	RPG	11月発売予定　9800円	354
11	11	8	ウィザードリィⅤ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■アスキー	RPG	発売日未定　価格未定	285
12	10	20	LUNAR -THE SILVER STAR-	メガドライブ	CD-ROM	■ゲームアーツ	RPG	12月発売予定　価格未定	273
13	16	—	スーパーファイヤープロレスリング	スーパーファミコン	カートリッジ	■ヒューマン	アクション	11月発売予定　8500円(予価)	229
14	8	14	悪魔城ドラキュラ	スーパーファミコン	カートリッジ	■コナミ	アクション	10月31日発売　8800円[込]	205
15	9	13	F-1エキゾースト・ヒート	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■セタ	アクション	'92年発売予定　8900円[込]	196
16	17	—	F-1GRAND PRIX	スーパーファミコン	カートリッジ	■ビデオシステム	アクション	12月下旬発売予定　8800円(予価)	186
17	20	—	弟切草	スーパーファミコン	カートリッジ	■チュンソフト	アドベンチャー	11月下旬発売予定　8800円[込]	179
18	14	12	キャプテン翼Ⅲ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■テクモ	スポーツ	発売日未定　価格未定	145
19	—	—	ドラゴンスレイヤー英雄伝説 new	PCエンジン	スーパーCD-ROM専用	■ハドソン	RPG	10月25日発売　6800円	143
20	13	19	ロックマン4 ～新たなる野望～	ファミコン	カートリッジ	■カプコン	アクション	12月6日発売　7800円(予価)	139

読者のご意見板

●『真・女神転生』のカオスヒーローのイラストを見て、「ジョルジョ中治だ～!!」と思ったファミ通読者はオレだけではないだろう。
愛媛県　高木重徳　16歳

●テレビで『聖竜伝説モンビット』のプレゼントをやっていたので、どうせ当たるわけがないと思って応募したら『モンビット』が送られてきた。僕は、CD-ROMどころかPCエンジンさえも持ってないのに……。
三重県　人見直人　17歳

●『プリンセスメーカー』のグラフィックがあまりにも美しかったので、保存用にファミ通をもう1冊買ってしまった。私はオタッキーだ……。
東京都　小長谷幸　20歳

●うちのテレビは、メガドライブとつなげると煙が立つ。どうにかしてくれ。　大阪府　井之上武　12歳

●僕の兄は『FFⅣ』のゴルベーザのことをゴルビーと呼ぶ。
神奈川県　松下英樹　15歳

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。

読者が選ぶ TOP 20

『MOTHER』がついに5位まで返り咲いてきたぞ。累計のTOP20から落ちそうになったこともあったのに、すごいねばりだね。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーIII	49621
2	2	F-ZERO	36047
3	3	ドラゴンクエストIV	35347
4	4	ファイナルファンタジーIV	34524
5	5	スーパーマリオワールド	22094
6	6	ファイナルファイト	18229
7	7	Sa・Ga2 秘宝伝説	14391
8	8	シムシティー	14154
9	9	イースI・II	14131
10	10	三國志II	12910
11	11	グラディウスIII	12490
12	12	スーパーモナコGP(メガドライブ)	11840
13	13	ドラゴンクエストIII	10147
14	14	女神転生II	8838
15	15	ファミスタ'91	8465
16	16	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	7726
17	19	MOTHER	5835
18	18	いただきストリート	5703
19	17	ポピュラス(スーパーファミコン)	5659
20	20	ウィザードリィIII	5333

★10月11日付

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ファイナルファンタジーIV	スーパーファミコン ■スクウェア	3758
2	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	メガドライブ ■セガ	1183
3	3	F-ZERO	スーパーファミコン ■任天堂	455
4	5	ファイナルファンタジーIII	ファミコン ■スクウェア	364
5	9	MOTHER	ファミコン ■任天堂	327
6	4	イースI・II	PCエンジン ■ハドソン	309
7	6	ドラゴンクエストIV	ファミコン ■エニックス	291
8	12	シムシティー	スーパーファミコン ■任天堂	218
9	7	アドバンスド大戦略 ～ドイツ電撃作戦	メガドライブ ■セガ	209
10	15	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	PCエンジン ■ヒューマン	201
11	13	がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～	スーパーファミコン ■コナミ	200
12	18	女神転生II	ファミコン ■ナムコ	190
13	11	聖剣伝説 -F.F外伝-	ゲームボーイ ■スクウェア	182
14	10	三國志II	ファミコン ■光栄	172
15	8	ドラゴンボールZII 激神フリーザ!!	ファミコン ■バンダイ	163
16	16	ドラゴンクエストIII	ファミコン ■エニックス	154
17	—	いただきストリート ～私のお店によってって～	ファミコン ■アスキー	107
18	—	ファイナルファイト	スーパーファミコン ■カプコン	101
19	14	F1サーカス'91	PCエンジン ■ニチブツ	100
20	—	グラディウスIII	スーパーファミコン ■コナミ	81

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'91年1号から現在までの累計です。

ビデオゲーム TOP 10

8位の『ゴーリーゴースト』は、どこかディズニーランドのホーンテッドマンションを彷彿とさせるものがあるのだ。

★10月11日付

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	2	クラッチヒッター	■セガ スポーツ	1629
2	7	R-360	■セガ シューティング	1415
3	3	ストリートファイターII	■カプコン アクション	1405
4	6	ドライバーズアイ	■ナムコ アクション	1118
5	4	闘技ブレイザーズ	■ビデオシステム アクション	1115
6	1	スターブレード	■ナムコ シューティング	1010
7	8	クイズ学園パラダイス	■NMK／テクモ クイズ	913
8	5	ゴーリーゴースト	■ナムコ ガンシューティング	832
9	10	ファイナルラップ2	■ナムコ アクション	732
10	—	クライムファイターズ2	■コナミ アクション	716

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店(東京 巣鴨)、笹塚店(東京 笹塚)、なんば店(大阪 難波)、表町店(岡山 表町)、ゲームファンタジアサンシャイン(東京 池袋)

U.S.A. TOP 10

SUPER NESの3ソフトが上位を独占！ みんな、本体付属の『マリオワールド』だけでは我慢できないらしいぞ。

★10月11日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	スーパーマリオワールド (SUPER NES INCLUDES SUPER MARIO WORLD)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
2	6	パイロットウイングス (PILOT WINGS)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
3	4	F-ZERO (F-ZERO)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
4	2	スーパーマリオブラザーズ3 (SUPER MARIO BROS. III)	■NINTENDO OF AMERICA NES アクション
5	—	スーパーマリオランド (SUPER MARIO LAND)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション
6	new	スーパーラジコンプロAM (SUPER R.C.PRO-AM)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション
7	—	シャドウゲイト (SHADOWGATE)	■KEMCO-SEIKA NES アドベンチャー
8	—	ディジャブ (DEJA VU)	■KEMCO-SEIKA NES アドベンチャー
9	9	テトリス (GAMEBOY WITH TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY パズル
10	—	ドクターマリオ (Dr.MARIO)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY パズル

●協力店　Trysoft-World of Nintendo

緊急速報

ROCKETEER ロケッティア



SF スーパーファミコン	シューティング+アクション	バックアップ カートリッジ
	アイ・ジー・エス　発売日未定　価格未定	8メガ

お正月に公開になる『ロケッティア』っていう映画を知っているかな？　1930年代の古き良きアメリカが舞台なのだ。夢と冒険が溢れんばかりのこの映画が、そのままスーパーファミコンのゲームになったぞ。本日初公開だ!!

ある日不思議なものを見つけたことから始まった!!

スーパーファミコンが登場して以来色々なゲームが生まれてきたよね。それぞれスーパーファミコンの機能を使った演出をしていたけど、この『ロケッティア』のビジュアルシーンの出来は群を抜いているぞ。今回は、びっくりするような美しいゲーム画面の『ロケッティア』をスクープだ。

このゲームは、1938年のアメリカが舞台なのだ。

来年にはお正月映画として日本でも公開になるし、ゲームと映画2倍おいしいぞ。さて、ゲームのほうは、そのアクション映画のシーンを再現。シューティング+アクションの手に汗にぎるゲームだ。

ゲーム自体は、シーン1と2がアクション、シーン3が敵と対決のガンシューティング、それからは、大空でのシューティングという構成になっている。

画面は見てのとおりビックリな美しさだ。実写を取り込んだ画面と、映画のストーリーをなぞるように展開していくのだ。

地上、空中そして飛行船での決闘シーンなど個性豊かなゲームだ。

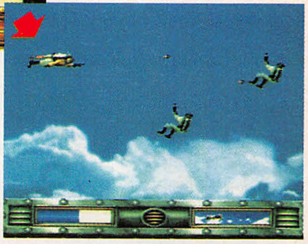
映画のような展開!!



⬆1938年のアメリカのロサンジェルスで、主人公のクリフはプロペラ機で大空を駆けめぐっていた。



⬅ひょんなことからロケット・パックを発見したクリフは、恋人のジェニーらとともに大冒険へと巻き込まれる……。ロケット・パックをめぐる決闘のシーンだ。

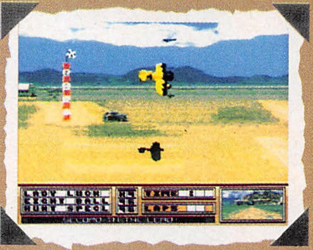


➡ロケット・パックを背負って大空を飛ぶクリフを、みんなは『ロケッティア』と呼んだ。ヒーローの誕生なのだ。彼はロケット・パックをねらう悪の組織から守るために『ロケッティア』になって、また大空に飛び立つのだった……。

大空を飛べ ロマンを乗せて

あのころ、大空にはたくさんの夢があった

プロペラ機



冒険野郎たちが熱狂するフライングレースの主役がこれだ。より高く、より速く飛ぶために強力なエンジンを積んだプロペラ機なのだ。

ヨーロッパからの戦雲がたなびきはじめていたが、大空にまだまだたくさんの夢があった時代に、若者は無限の蒼空に青春を謳歌していた。

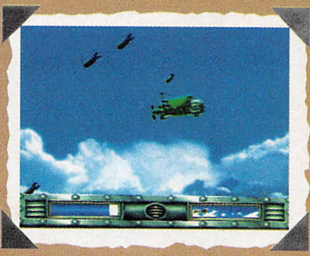
ロケット



偶然見つけたロケット・パックが冒険へ主人公を誘っていく。このロケット・パックは鋼鉄製で、表面のクロームメッキがいかにも怪しいのだ。

画期的なのは、ボタンひとつで大空に飛び立てること。弾丸のような勢いで爆音とともに飛んでいくこの装置をめぐって、冒険が始まった。

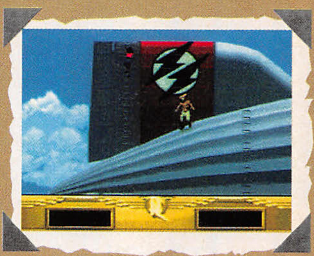
ナゾの飛行機



1902年にライト兄弟が有人飛行に成功して以来、わずかな期間で航空産業は発達した。そんな飛行機の第一次黄金期ともいえるのが、プロペラ機だ。

『ロケッティア』では、プロペラ機の成熟度が進み、いろいろな形の飛行機が飛び交っていた。

飛行船



プロペラ機と並んで、この時代に航空史にその名をはせたのがこの飛行船だ。

飛行船の歴史はプロペラ機より古く、1852年にフランスで作られ、大型の旅客機が作られるまで、大空を優雅に飛んでいた。ここで展開する対決シーンは、手に汗にぎるぞ！



夢を追いかけながら…



『ロケッティア』がゆく



右に左に撃ち分けろ!



⬆この臨場感がたまらないのだ。大空を飛ぶと別世界!?

プロペラ機の操縦席から見た風景が、すばやくスクロールしていくのだ。**1930年代**の古き良きアメリカの田園風景が見事に描かれていて、なんだかほのぼのしてしまう。



⬆フライングレースは3機のバトルレースなのだ。さぁ勝つぞ!

フライングレースの順位表などのゲージがここにある。

3機の飛行機で順位を争うレースだ。主人公のクリフは黄色のジービープロペラ機に乗り込む!



⬆ロケット・パックを背負ったクリフは、弾丸のように飛んでいく。

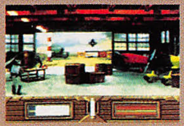
上のプロペラ機と基本的にゲージの内容は一緒だが、クリフはロケット・パックを背負い、鳥人のように大空を飛んでいる。

人々はそんな彼を『ロケッティア』と呼んだ。



⬆ヘルメットをかぶったクリフは『ロケッティア』と呼ばれていた。

このロケット・パックは弾丸のように速いのだが、方向性がままならない。クリフは**方向舵**の着いたヘルメットをかぶり、再びフライングレースに参加するのであった。



⬆右側が敵で、左側がクリフのダメージゲージだ。敵の攻撃の合間をかいくぐって攻撃だ。

このゲージがそれぞれのダメージを表わすのだ。

右側が敵、左側がクリフ。ダメージを受けて全部白くなったほうが負けなのだ。結構シビアなガンシューティングだぞ!



⬆ターゲットは自分で狙う、ガンシューティングの醍醐味が十分味わえるぞ。

この標的で相手をねらい撃つ。やるかやられるかの世界だ。敵より速く撃たなければ、ダメージを受けてしまうぞ。まるで**西部劇**のような息詰まる決闘なのだ。

用語説明

1930年代

アメリカでは第32代大統領に、フランクリン・ルーズベルトが選ばれ、不景気に陥っていたアメリカ経済の改革に全力を注いでいた。

世界的に見ても、この1930年代後半は第二次世界大戦という悲劇を予測するかのように、大きく揺れ動いていたのだ。

大空も激動の時代だったといっていいだろう。それまで空の主役だった飛行船が、事故の頻発、低機能および高価などの理由で廃れていった。

それに代わって、安全で安上がりなプロペラ機が全盛時代を迎えていったのだ。

方向舵

一般的には飛行機後部の垂直安定板に着いていて、まさしく飛行機の方向を決める舵の役割を果たしていた（ちなみに方向舵を右に曲げると左からの風をうけて、機首は右を向く。左だとその逆なのだ)。

『ロケッティア』では、方向舵がヘルメットと一体になっていて斬新なデザインになっている。またクリスの正体を隠す手段にもなっていたのだ。

西部劇

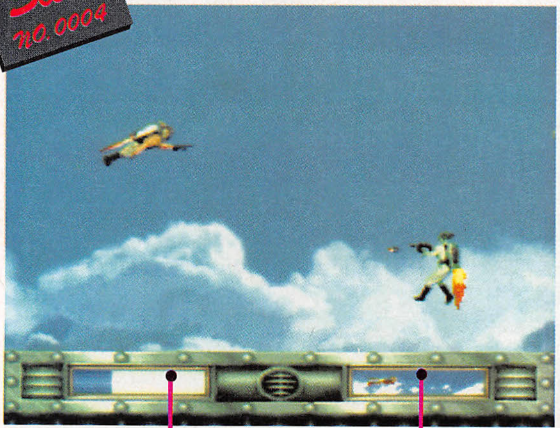
アメリカの辺境より西部を舞台にして展開される劇を指す。アメリカ映画では重要なジャンルのひとつなのだ。

アメリカ文化のなかの西部劇は、荒野に代表される野蛮を文明によって克服することを肯定する神話的機能を有していたと考えられるのだ。

そこでは共同体が文明を象徴しており、それを脅かすアウトローなどを始末するというお決まりのパターンが存在していたのだ。

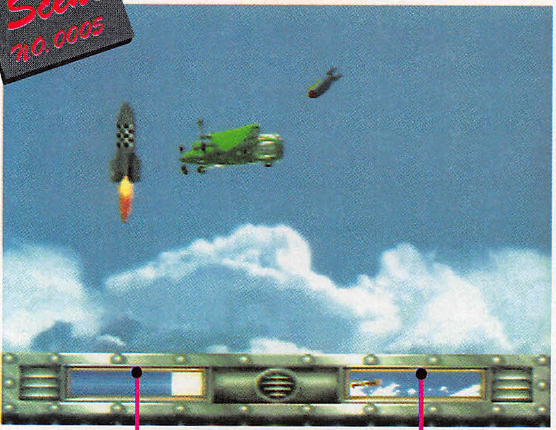
1930年代の代表作といえはジョン・ウェイン主演の『駅馬車』があげられる。

Scene NO.0004



大空でシューティング

Scene NO.0005



危機をきりぬけろっ!!



⬆『ロケッティア』が大空をいく。ジェニーを助け出せ!!

今度は横スクロールの画面に変わる。ゲージの左から右に到着するとステージが終了するのだ。

しかし敵も簡単には進ませてくれない。激しい攻撃に耐えぬけ!



⬆ゲージはダメージのバロメーターなのだ。危ないぞ!!

敵の攻撃を受けると、ゲージが白くなっていくぞ。気をつけながら進んでいこう。

『ロケッティア』の動きに特異なものがあるので、早めに慣れてしまおう。



⬆被爆したぞ。墜落する前に頑張ってたどりつこうぜ!

今度は飛行艇で空を飛ぶ。ロケット・パックとは違った動きをするぞ。前と同じようにゲージの左から右に飛んでいこう。

このシーンを乗り切ると敵の**飛行船**での戦いだ。



⬆敵の攻撃を見事にかいくぐったところの図。まだまだ先は長いのだ。

敵からのダメージを受けるとゲージが白くなるのはシーン4と同じだ。

胴体が大きい分、敵の攻撃も受けやすいぞ。空を飛びながら攻撃を避けていくって本当に大変!?

『ロケッティア』

原作は1981年にスタートしたデイブ・スティーヴンスの人気のアメリカンコミックス。

時代設定を1938年としたのは、原作者のデイブ・スティーヴンスにとって、〝アメリカンデザイン史〟のなかでもっともお気に入りの時代だからということ。

原作の執筆中に当たってはダイアローグ(言葉遣い)、地方色、当時の実際の場所など、時代相の正確を期すために執拗なリサーチを行なったのだ。

「作品で読者を魅了するためには、作者自身がその世界にのめり込み、登場キャラクターに惚れ込むことが大切」と語るスティーヴンスの言葉からもそのことをかいま見ることができる。

ちなみに、アメリカンコミックスで初めて空を飛ぶキャラクターは1938年に登場した『スーパーマン』といわれている(正確にいうと『スーパーマン』は初めは空を飛ぶという設定ではなく卓越したジャンプ力の持ち主という設定だった)。

飛行船

空気より軽いガス(ヘリウムや水素など)を大きな袋に満たして浮き上がり、動力機によって飛行するもので、別名航空船ともいう。かぞえ方は1台、2台。

開発状況

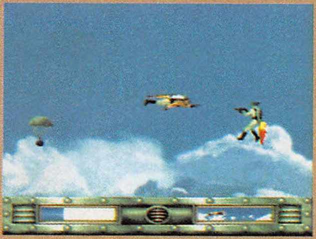
やっと30パーセントが完成しました。より一層楽しめるように練りに練っています。 アイ・ジー・エス広報部

『ロケッティア』のここが見逃せない!!

この『ロケッティア』は、映画版『ロケッティア』に忠実な展開でゲームが進んでいくのだ。実際プレーしてみると映画のストーリーにあわせてシューティング、アクションなどそれぞれの場面にあったプレーが楽しめるぞ。

地上でのフライングシーン、敵との息づまる銃撃戦、そして飛行船での必死のアクションシーンなど映画そのまんまの興奮と感動が楽しめるのだ。

鳥のように飛ぶ



⬆『ロケッティア』の魅力のひとつが、ビジュアルシーンの美しさだ。いままでのスーパーファミコンのゲームとは比較にならないぐらい、いい出来だ。雲の質感が素晴らしいぞ!!

敵をやっつけろ



⬆1938年代のロサンゼルスの風景だ。いままのそれとは違って自然が溢れているぞ。上の写真のようなゲーム画面は、実写を取り込んで作ったというだけあって、見るものを魅了してしまう……。

最大の危機迫る



⬅『ロケッティア』最大の危機か!? このあとはゲームで確かめてくれ!

ああ彼の命は 彼女の運命は!!

徹底攻略 Lagoon

ラグーン

光と闇。永遠なる一対のものがふたつに分かれるとき、宿命を背負ったふたりの物語がいま始まる……。

スーパーファミコン SF	RPG	バックアップカートリッジ
	ケムコ　12月下旬発売　8500円[込]	8メガ

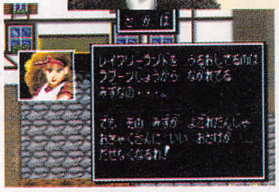


剣と魔法の本格派アクションRPG登場

今回は、もうすぐ発売されるアクションRPG『ラグーン』を7ページにわたって大々的に攻略するのだ。この『ラグーン』は、パソコンからの移植ゲーム。スーパーファミコン版は、そのパソコン版にかなり忠実に移植されている。もちろん、スーパーファミコンならではの美しいグラフィックやサウンドにも注目だぞ。ぜひともハマリにハマってほしいのだ。



➡ナセルに、勇者としての使命を伝える。



⬅水が汚れて困っている酒場のお姉さん。

光の勇者ナセル



マティアスによって育てられた光の勇者。レイクリーランドの危機を救うために立ち上がる、心優しく、勇気ある少年。

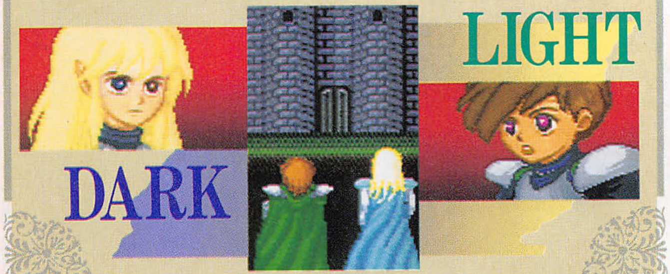
闇の皇子ソア



ヘテロクロミアの瞳を持つ、金髪の美少年。闇の皇子としての宿命を背負っている。

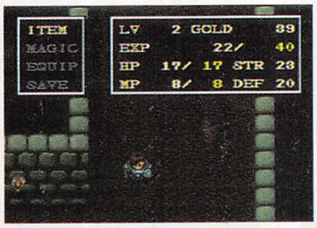
STORY

遥かな昔、平和な国レイクリーランドは、闇の力が増大し、その影響を受けて邪悪な神が誕生してしまった。邪神の悪の力は人々を苦しめ、国は混乱を極めた。そのとき、天空の神々がこれを憂いて、地上に舞い降りた。神は、聖剣"ムーンブレイド"をふるって、邪神を封じ込めた。そして、再び邪神を復活させないためには光と闇の調和こそが大切だとして、光と闇を司るものをひとりずつ地上へ送り込んだ。そのふたりは赤ん坊の姿で、レイクリーランドの魔道士マティアスの元へ遣わされる。ひとりは光の勇者、ナセル。いまひとりは闇の皇子、ソアであった。だが、そこへ邪神復活を願うゼラーが現われ、ソアをさらってしまった。そして、14年の月日が流れ、ナセルはりっぱに成長した……。

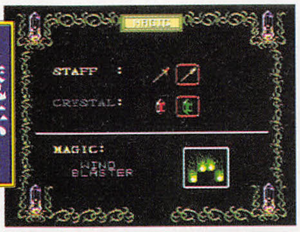


コマンドに慣れよう

コマンドは、セレクトボタンを押して呼び出すことができる。このとき、ステータス画面もいっしょに表示されるので、コマンド実行時にナセルの状態もチェックすることが可能だ。



魔法



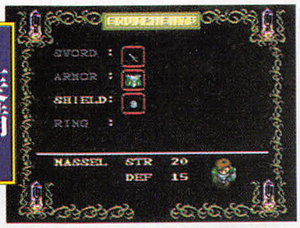
⬆杖と水晶の組み合わせによって、16種類の魔法が使えるぞ。敵の特性によって使い分けよう。

アイテム



⬆使用したいアイテムにカーソルをあわせて使う。各アイテムはひとつずつしか持てないので、よく考えて使おう。

装備



⬆使用したい武器や防具にカーソルをあわせて装備する。指輪にはいろいろな効力があるぞ。

セーブ



⬆どこでもセーブ可能なので、こまめにセーブするようにしよう。ただし、セーブデータはひとつしか持てない。

アトランド

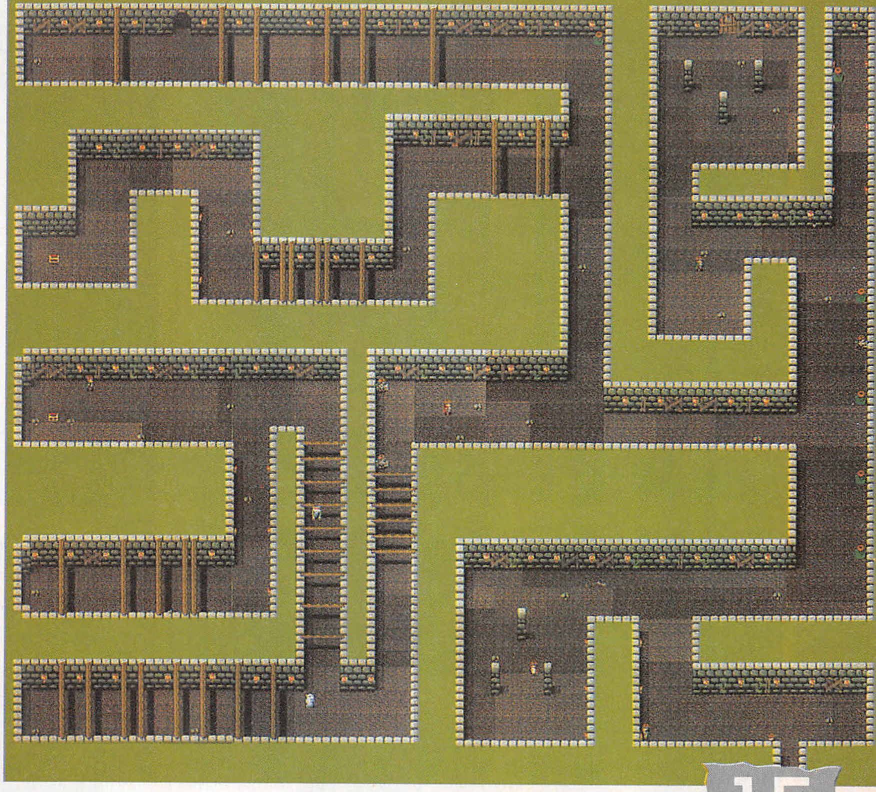
レイクリーランドを再び危機が襲った。国を潤す水が、邪悪な気を含んでひどく汚れ始めたのだ。このままでは、すべての生物が滅びかねない。ナセルはマティアスに、光の勇者としてその原因を突き止め、清らかな水を取り戻すつとめを果たすよう告げられる。情報を知っているらしいアトランドの村長を訪ねるナセル。ところがそこへ、洞窟に魔物が出たという知らせが届く。しかも、洞窟内に逃げ遅れたものがいる。ナセルは救出に向かった。

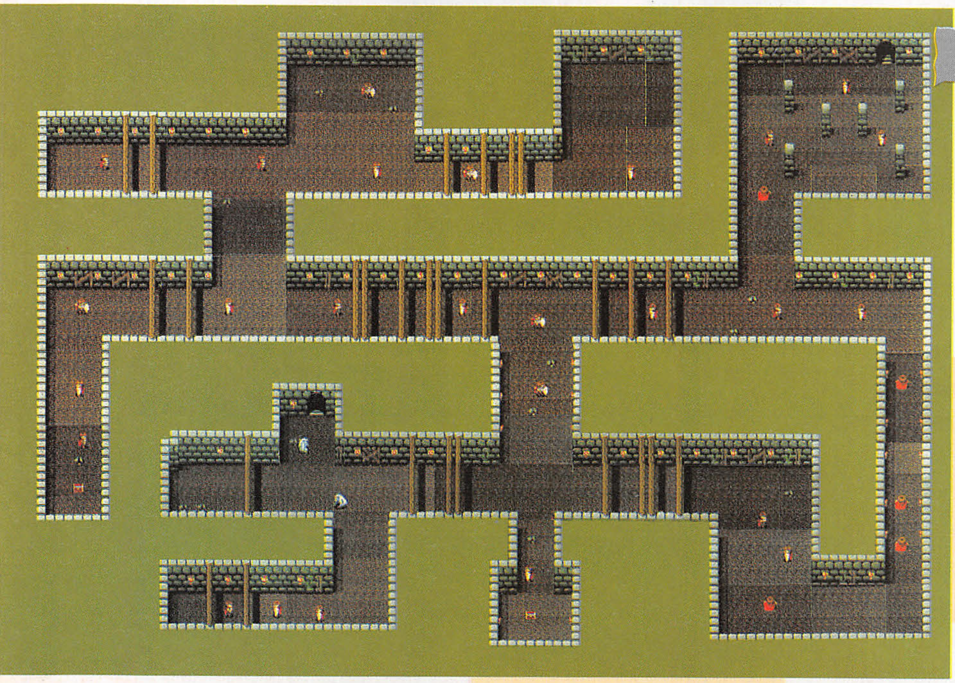


⬆平和だった村にも魔の手がのびてきた。魔物たちが徘徊し始めたのだ。このままでは大変なことに。



➡村長は武器や防具をそろえるためのお金をくれる。ここは遠慮なく使わせてもらって装備をそろえよう。





ゴールドの洞窟

洞窟内は魔物が徘徊する危険な場所に転じていた。最上階で逃げ遅れていたギルスを発見し、無事に連れ帰るナセル。そして、祈禱所の老婆に洞窟に封じ込められている魔物、サムソンのことを聞く。かつてマティアスによって開かずの間に閉じ込められ、老婆の手で封じ込められていたが、邪悪な力の増大によってサムソンの力も増しているという。ナセルはサムソンの元へ向かった。



⬅洞窟内は魔物が群れをなしている。最初は無理をしないように戦おう。体力や魔力は時間が経過すれば回復するので、安全地帯を見つけたらすかさず休もう。



➡洞窟のなかにはいくつかの宝箱もあるぞ。なかに入っているのは、冒険の役に立つものばかりなのだ。体力があれば、なるべく取りに行くようにしよう。

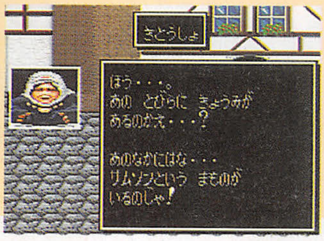
ONE POINT

このエリアではとにかく、ナセルのレベルアップに励もう。洞窟の1階の敵はけっこう楽に倒せるので、イベントはさくさく進むが、いちばん奥にいるサムソンはちょっとやそっとじゃ倒すことはできない。また、セーブはこまめにしよう。死んでからでは遅い。



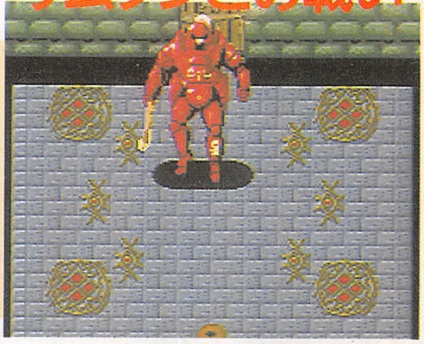
⬆洞窟の最上階で、逃げ遅れていたギルスを発見。さあ、今度はぶじに村まで送り届けなければ。まずはポーションを渡して元気になってもらおう。

⬇祈禱所の老婆はサムソンに関する重要な情報をくれるぞ。



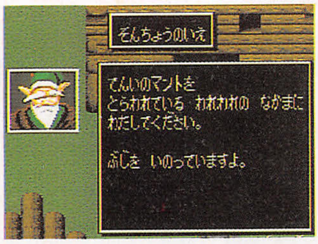
サムソンとの戦い

➡こいつがサムソンだ。巨大な斧を振り降ろしてくる。油断するな。



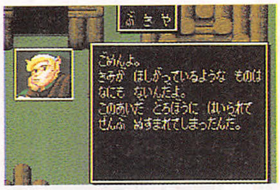
ボロウ

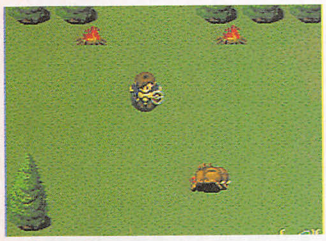
強敵サムソンをやっとの思いで倒し、ボロウへ続く草原へやってきたナセル。だが、突如謎の地震が起こり、洞窟の出口がふさがってしまう。もうあとには戻れない。ナセルは、草原を越えボロウの村へ向かう。ところが、この村でも邪悪な気による被害が出始めていた。村の近くのフィリップス城の様子がおかしいというのだ。探索に出かけたものたちや、ラグーン城からやってきていたフェリシア王女が行方不明になっており、なおかつ怪しいものが城の周りをうろついているらしい。城に入るには3枚の石板が必要だが、なんとかその石板を見つけ出し、行方不明となったものたちを助け出してほしいと頼まれる。ナセルは、光の勇者としての使命を果たすため、城へ向かう決意をする。そしてまた、この村ではソアとの運命的な出会いも待っていた。だが、ふたりはまだお互いの宿命を知らない。ナセルはソアと共に城へ向かったが……。



⬅村人を案じる村長。この期待に応えなければ。

⬇ここでは、装備の強化はできないのだ。敵は強くなってるのになあ。





⬅草原にも魔物たちが徘徊している。どうなっているんだ？



⬆村人にフィリップス城の情報を聞く。いろいろ教えてくれるぞ。

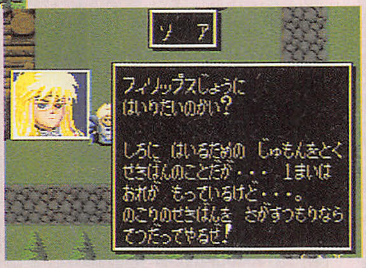
ソアとの出会い

この村で、ナセルはソアと出会う。ソアは、光の勇者ナセルとともに地上に遣わされた闇の皇子。この世界のバランスを保つためにも重要な存在である。だが、ナセルもソアもまだそのことを知らない。いい友達になれそうだというソアに、自然と好意を持つナセル。ソアは石板を一枚持っており、ナセルに譲ってくれた。また、残りの石板を探すのも手伝ってくれるというぞ。



⬆ひっそりとたたずむ金髪の少年。なぜか初対面のような気がしないけれど、いったい誰だろう。また、どうしてこんなところにひとりでいるのか？

➡話してみると、とってもいい奴だった。ナセルのために石板を探すのを手伝ってくれるという。おまけに、自分の持っていた石板も譲ってくれたのだ。



残りの石板は？



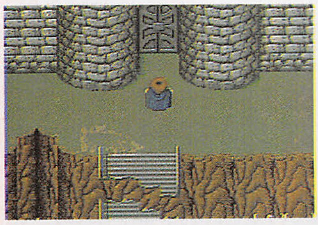
⬅ソアと協力して草原を探索するナセル。はたして見つかるのか？



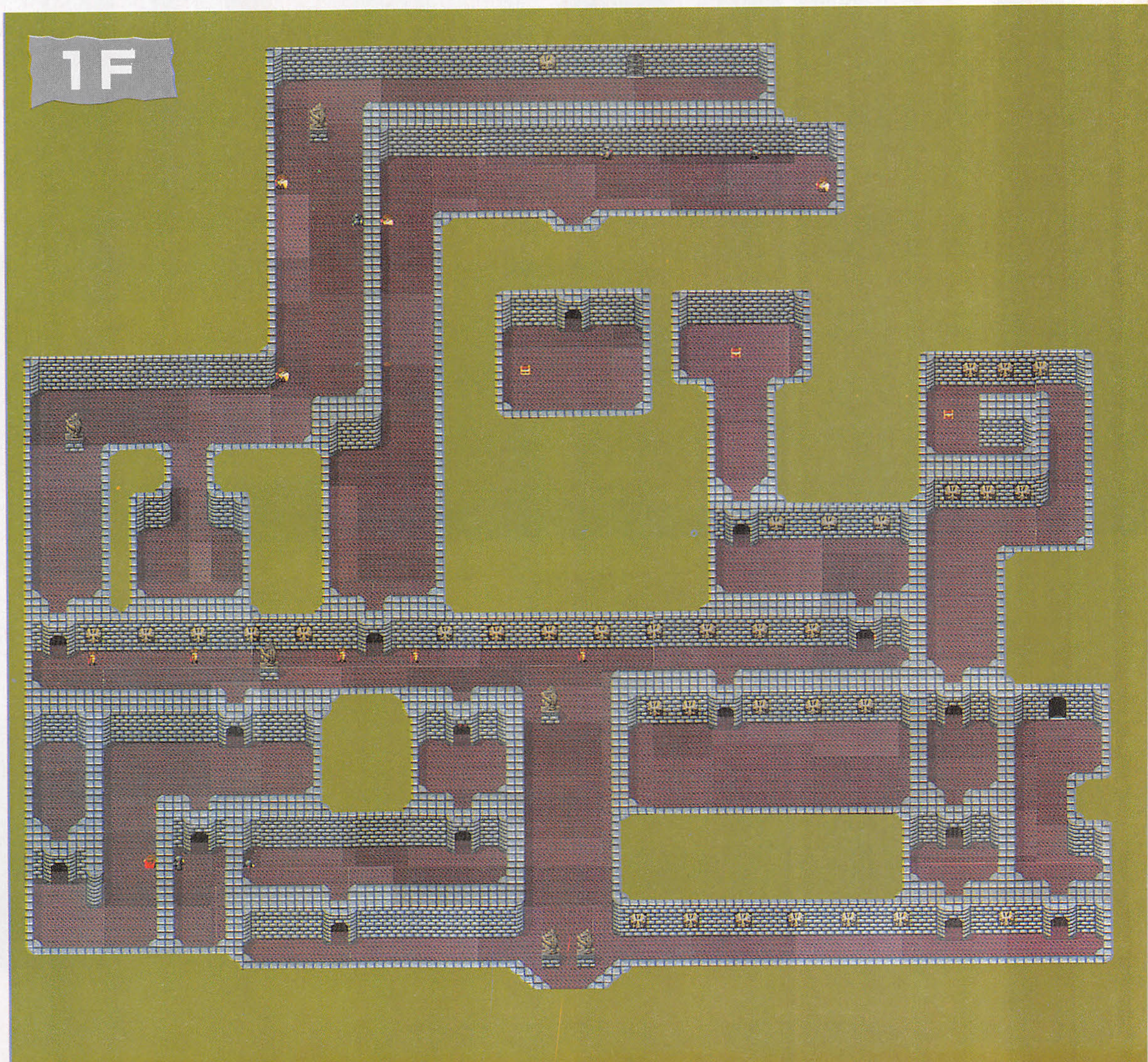
➡ソアが石板を見つけてくれた！これで2枚になったぞ。

フィリップス城

ソアと別れ、ひとりでフィリップス城へやってきたナセル。城の入り口はふたつあるが、ひとつは魔物によって封印されてしまっていた。城の1階へ踏み込む、が、そこは魔物たちの巣と化していたのだ！



⬆この城で、ナセルを待っているものはいったい……？



行方不明の3人はどこに？

城内を、敵を倒しながら進むナセル。このなかのどこかに行方不明になっている村人3人がいるはずだ。あちこちを探索しているうちに、開かずの扉と地下への入り口を発見する。そして宝箱からは牢屋の鍵も……。



⬆城内の敵はかなり手ごわいのだ。おまけに追いかけてくるし。

敵も強いぞ！

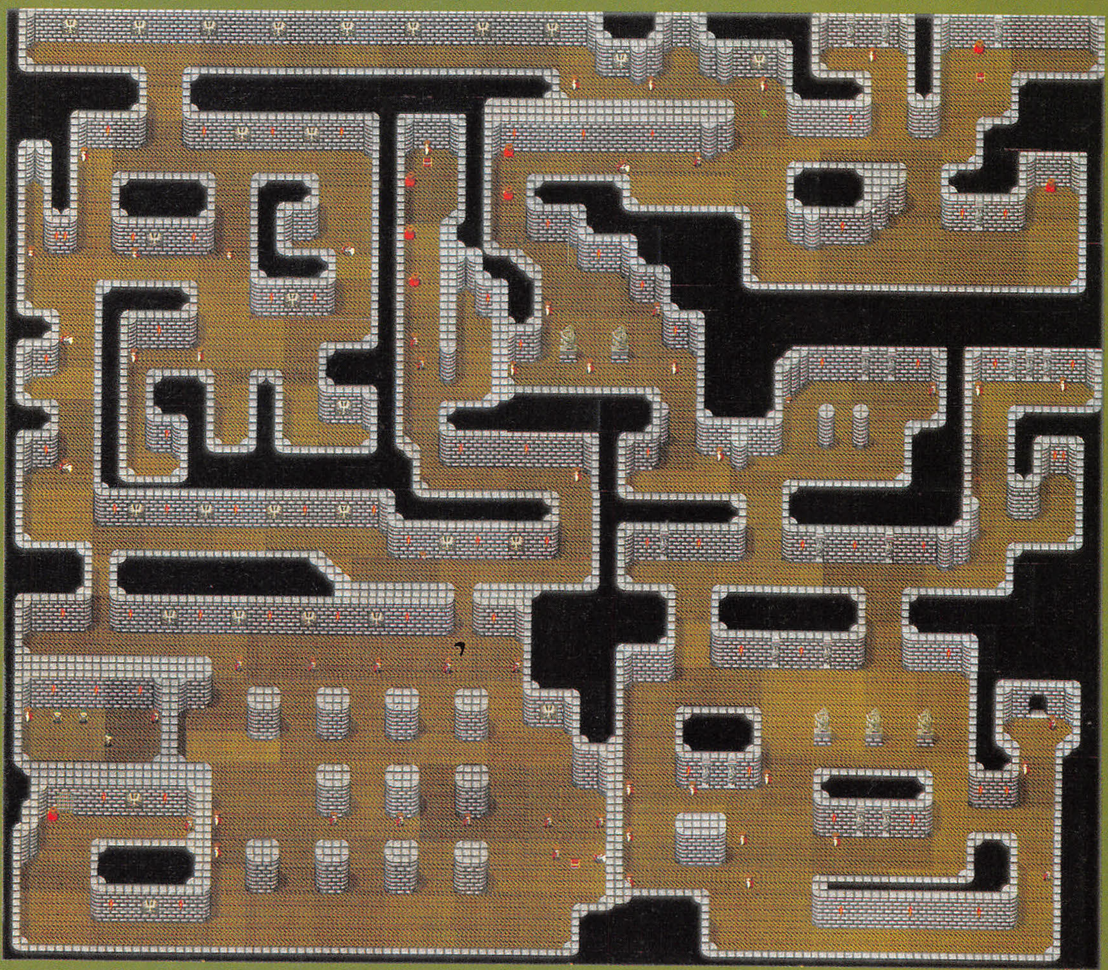


➡宝箱を取りたいけれど、なかなか敵がしつこくて取ることができない。しかもこいつは強い。



➡1階の奥で牢屋の鍵を入手。3人を助けられるぞ。

牢屋の鍵入手！



フィリップス城

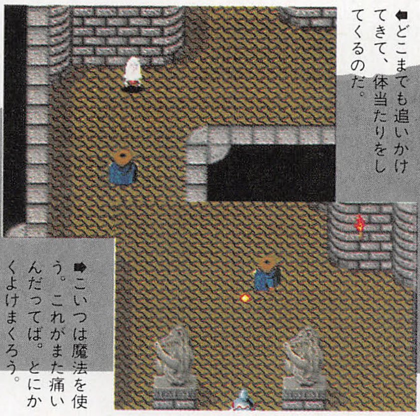
地下1F

とりあえず、地下1階へ降りたナセルだが、予想以上に強い敵にかなり苦戦することになる。また、ここはとても迷いやすいため、あちこち右往左往するぞ。体力を回復させつつ、覚えたばかりの魔法の力を借り、剣をふるってなんとか城内の奥までたどり着くと、目の前に鉄格子で仕切られた怪しげな部屋が。さっそく牢屋の鍵を使うと……。予想どおりここに捕まっていた3人の村人がいた！3人から、フェリシア王女が怪しい女につれ去られたことを聞くナセル。そして、助けてくれた礼にと城の2階へ続く扉の鍵を渡し、3人は村へ戻っていった。



⬆とっても広い地下1階。敵の攻撃もいやらしいし、ほんとにつらいぞ。

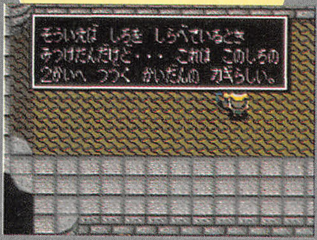
地下の敵もかなり手強い



➡どこまでも追いかけてきて、体当たりをしてくるのだ。

➡こいつは魔法を使う。これがまた痛いんだってば。とにかくよけまくろう。

2Fへの鍵が手に入ったぞ！



⬆ナセルの手助けに感謝した3人は、2階への鍵をくれるのだ。これで、あの開かずの扉を開けることができるぞ。

3人を発見！

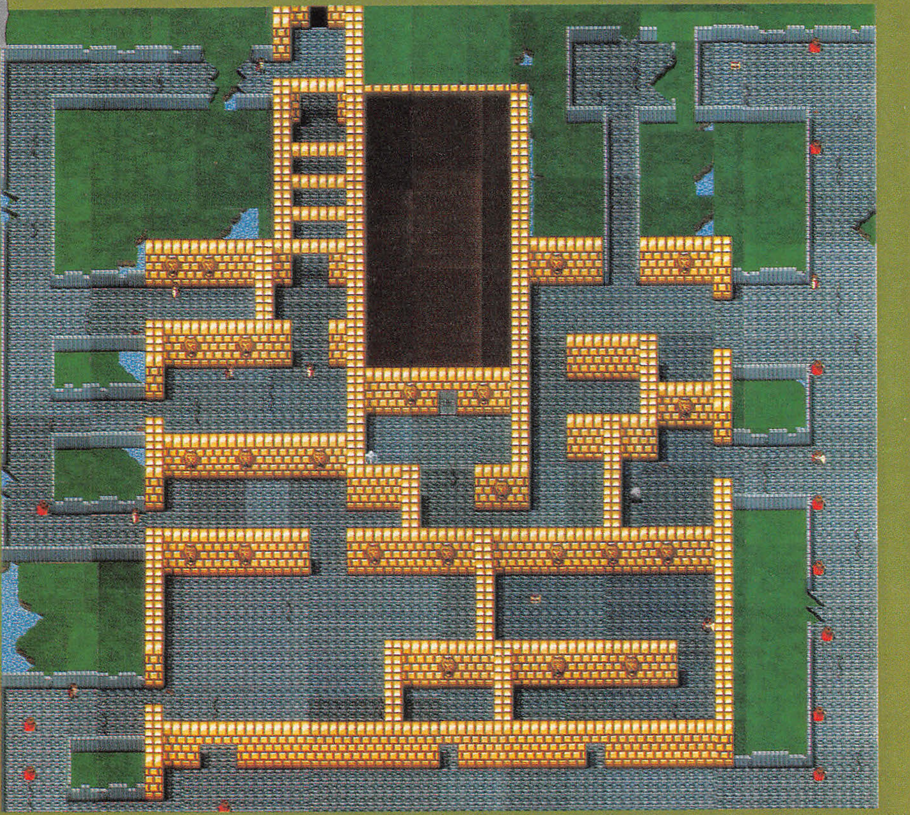
⬇ついに、捕らわれている3人を発見。みんな無事でよかった。さっそく、村長からあずかっていた転移のマントを手渡すナセル。これで帰れるぞ。



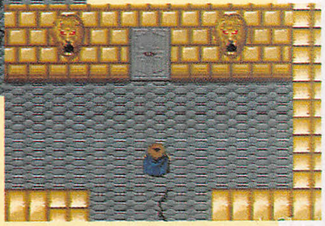
城に棲む魔物と対決！

2F

この城を支配している魔物を倒せば、きっと城の扉にしかけられている封印が解けるに違いない。ナセルは開かずの扉を開け、2階へ向かった。ここ2階の敵もかなり手ごわいものばかりで、とても苦戦する。また、あちこちの床が崩れていて、ここから落ちると死んでしまうのだ。ナセルは、罠をよけ、なんとか追いすがる敵をふりきり、体力を回復させながら、いちばん奥にある魔物、ナテラの棲む部屋へと向かう。このナテラとは、金と銀のふたつの顔をもつライオンの体に、ドラゴンの翼をもつ、キマイラのような魔物だ。うまく弱点をついて攻撃しないと、逆にやられてしまうぞ。



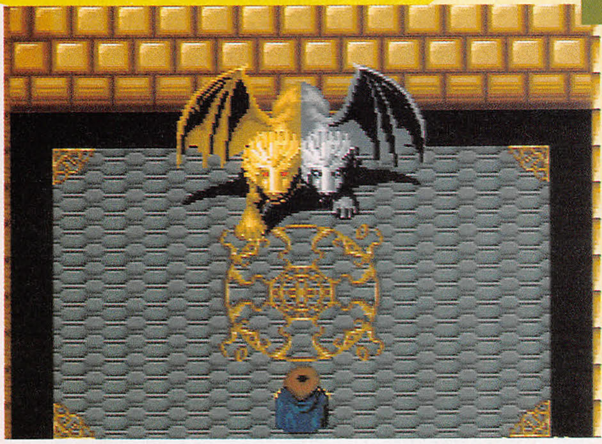




⬅2階に出る敵は、体力もかなり高いし、ナセルを見つけるとどこまでも追いかけてくるのだ。しつこいったらありゃしない。

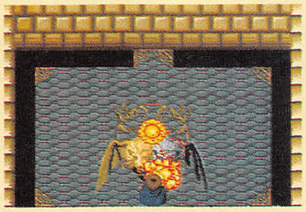
➡やっと、ナテラのいる部屋までたどり着いたぞ。いよいよ決戦だ。ここで体力をしっかり回復させて、セーブをしておこう。

こいつがナテラだ！



⬆この怪物がナテラだ！　す速い動きでナセルの攻撃を封じ、口からは超高熱のブレスを吐いて攻撃してくるぞ。

ナテラとの戦いに勝った！



⬆大苦戦しながらも、ようやくナテラを倒したナセル。突然、ナテラの死体が消え、輝く剣が現われた。シルバーソードだ！　ナセルがそれを手にすると、まるで用意されていたかのようにしっくりと手になじんだ。



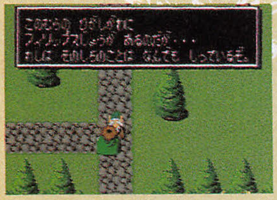
⬅ボロウの村に戻ると、村人たちがナセルに感謝の気持ちを示してくれる。やっぱり嬉しい。



➡城の地下1階で助け出した3人もぶじに戻っていたぞ。でも、見つけられなかったフェリシア王女の行方は、ナセルも気になるところだ。なんとかして見つけ出し、助けなければ。

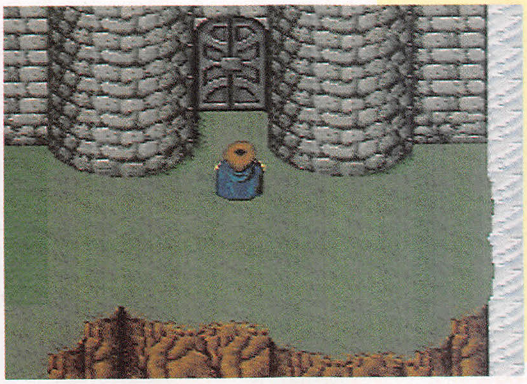
ONE POINT

この城内では、1ランク上の防具が手に入るので、必ず見つけよう。ナテラはかなり強力な敵なので、十分にレベルを上げ、体力を回復させてから戦いを挑むようにしよう。また、セーブもこまめに。

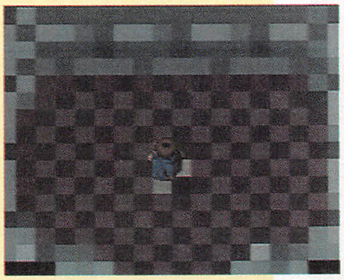


⬅ボロウの村人たちはとても親切なのだ。話を聞くときは素直に聞こう。また、重要アイテムももらえるぞ。

城の封印は解かれた……



⬅これで、この入れなかった扉を開けられるぞ。なかにはいったいなにが……？



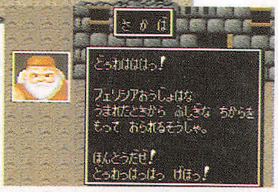
⬆部屋のなかはなにもめぼしいものはなく、ただ紋章が床の中央に描かれているだけだった。思い切ってその紋章に触れるナセル。とたんに体が中に浮いた。ワープしている！　いったいどこへ？

セネガル

ワープゾーンを抜け、やってきたのはセネガルへ続くドワーフの砂漠だった。敵を倒し、砂漠のはずれにあるセネガルの村へたどり着いたナセルは、フェリシア王女がエラという女魔導士にさらわれて、この近くのドワーフの洞窟につれて行かれたことを知る。また、その洞窟にはムーンストーンという宝石もあるという。この宝石は、伝説の剣ムーンブレイドと関わりがあるらしい。しかし、洞窟の入り口は岩で塞がれていて入れない。いったいどうすれば……。

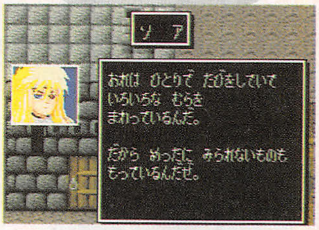


⬅砂漠のまわりも魔物がいっぱいなのだ。



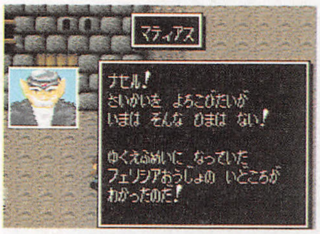
➡酒場では、フェリシア王女についての重要な情報も。

ソアとの再会



⬆ボロウの村で別れたソアが、こんなところにいた。なにか大事なものを落としてしまって困っているようだ。

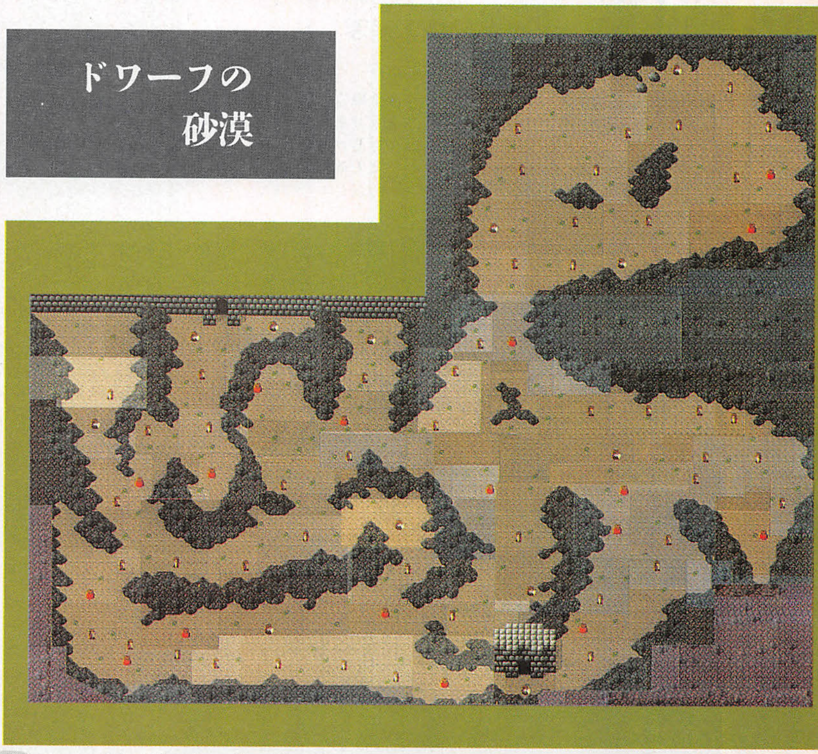
砂漠をこえ、ドワーフの洞窟へ



⬆マティアスが重要な情報をもってナセルを訪ねてきた。久しぶりの再会を喜んでいる場合じゃないようだぞ。

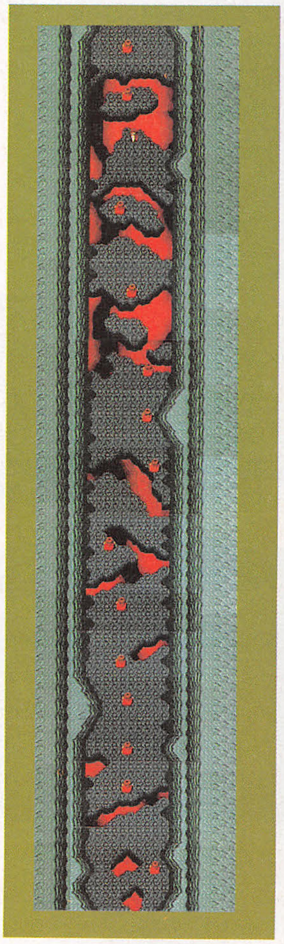
ソアと再会したナセル。ソアは、大切にしているペンダントを落としてしまったという。洞窟も気になるけれど、友だちが困っているのも見逃せない。ペンダントを捜してあげるとソアは、洞窟をふさぐ岩を破壊する力の鏡をくれた。これで洞窟に入れるぞ。

ドワーフの砂漠

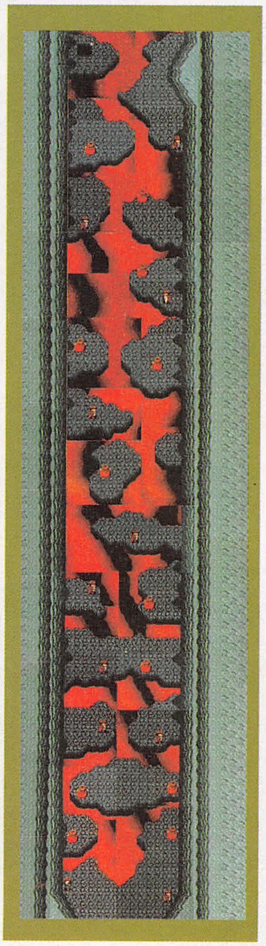


ドワーフの洞窟

★へ



入り口

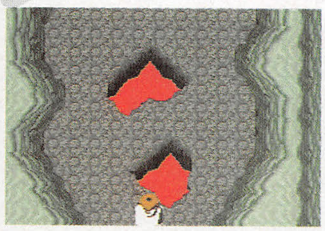


★

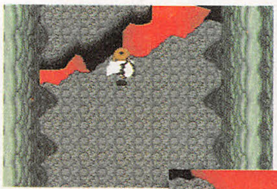
敵は出ないけど…

力の鏡を入り口で使い、なんとかドワーフの洞窟へ入ることができた。この洞窟は敵は出ないのだが、地面のあちこちに亀裂が入っており、その下はマグマが渦巻いている。一歩でも足をふみはずしたら一巻の終わりだ。また、亀裂が完全に道をふさいでいるところもたくさんある。ここはジャンプして渡るしかないぞ。

ふたつのルートを無事に通過すると、いちばん奥のはなれ小島に、出口のようなものが見えてくる。ここに入るとさらに地下へいくことができるのだ。またここでは、ひたすらこまめにセーブをして、何度もジャンプして渡るルートを確認しよう。けっこうジャンプの判定がきついので、思わぬところで死んでしまうからだ。



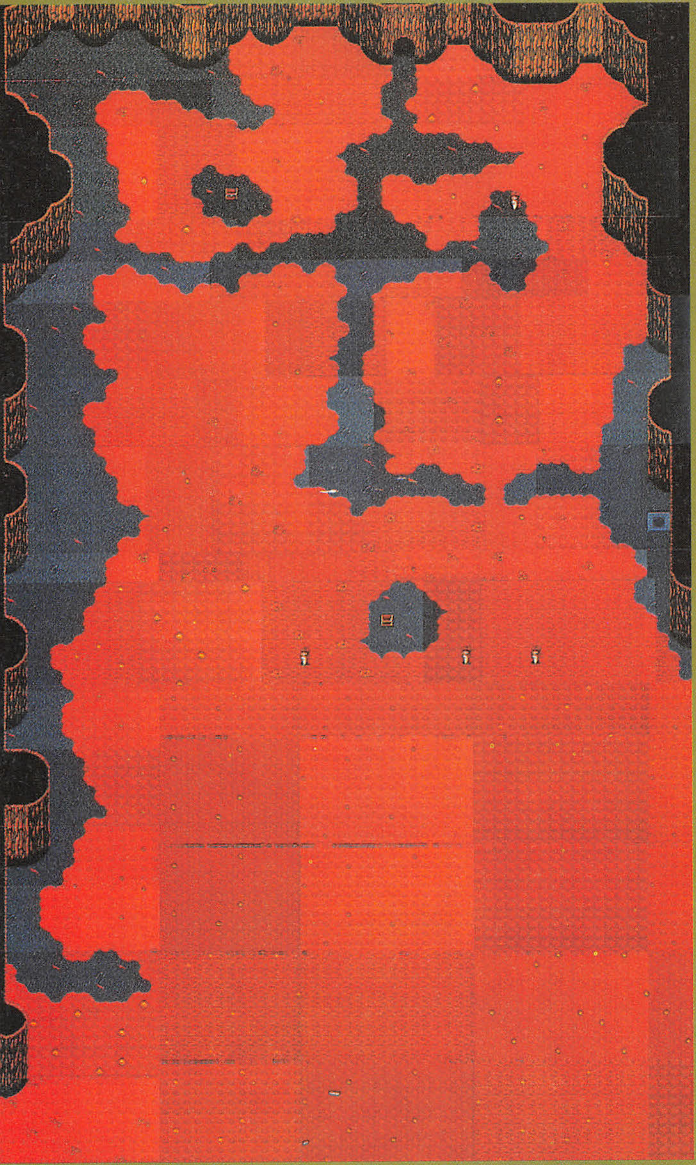
⬆ドワーフの洞窟内。敵がまったく出ないのはいいけれど、こう足場が悪いんじゃ歩くだけでもひと苦労だ。まだ、このあたりは亀裂をよけながら歩けばいいけれど……。



⬅このように、亀裂で道がとぎれているところもたくさんあるのだ。ここはジャンプしてかわすしかないぞ。タイミングをまちがえるな。



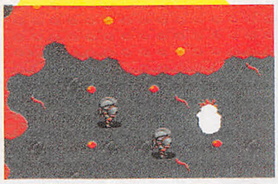
➡いちばん奥に、どうやら下まで続いているらしい穴がある。しかし、完全に離れているのにあそこまでうまく飛べるのだろうか?



地下はマグマうずまく世界

地下深く降りてきたナセル。ここは熔岩の海と、ほんのわずかの陸地でできている不毛の地だった。火を吐くロボットや、不意に襲いかかってくる炎を倒しながら進むと、行く手に洞窟が。その洞窟には敵は入ってこれないらしく、荒された形跡はなかった。その洞窟の壁になにか光るものが。引き寄せられるように、近づくナセル。壁にはムーンストーンがはめ込まれていた。ムーンストーンを手にし、セネガルに戻ると、それを見せてほしいという老人がいる。石を見せるとその老人は、熔岩に道を作ることができる冷気の壺を渡してくれた。再び洞窟へ向かうナセル。そして、ある場所で冷気の壺を使うと……。熔岩が冷えて固まり、道とそれに続く洞穴ができた。そして、そこには捕らわれのフェリシア王女が。しかし……。

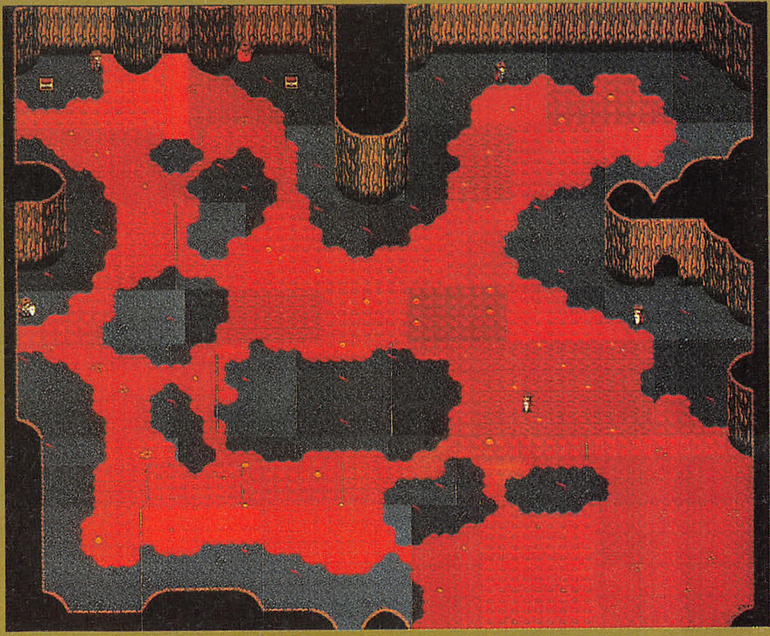
敵も強い



⬆次から次へと現われる敵たち。あっという間にナセルの体力を奪っていくのだ。

⬇静寂の洞窟でムーンストーンを手に入れたぞ。でもこのムーンストーン、いったいなにに使うものなんだろう。





冷気の壺で閉ざされた道を開け!!

➡ここで、教えられたとおり冷気の壺を使うと……。



⬇すると、熔岩が冷えて道が開かれたぞ。さあ、これで王女を捜しに行ける。



道ができたぞ!

王女を助けろ!!



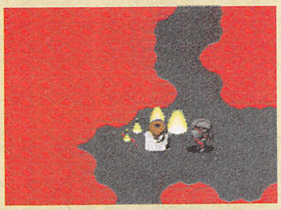
⬆突然、奥から女の子が。フェリシア王女が逃げてきたのだ。

⬇そこへ、彼女をさらった張本人、女魔導士のエラが現われる。エラは王女を連れ去ってしまうのだ。



ONE POINT

このエリアに出る敵はかなりレベルが高く、倒すのに苦労する。ここは、無理をしない程度に敵を倒しながら、ナセルのレベルを上げよう。また、武器や防具も入手することができるが、敵がたくさんいるところにあるので、こまめにセーブをしながら取りにいこう。



⬆これは風の魔法。ここではけっこう頼りになるぞ。



HUMAN CREATIVE GROUP
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
0422(20)1521(代)
■ヒューマンテレホン通信
0422(20)0144
(毎月1日/15日に内容が変わります)
■ゲームに関するお問い合わせ
0422(20)3725
(月～金曜の午後2～6時)
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
強烈なシュートを決めろ!
3D
12月発売予定!
予定価格7,700円(税別)
スーパーファミコン・ソフト
スーパーフォーメーションサッカー
スーパーファミコンに、待望のリアル・サッカーゲームが登場する。3D画面が、試合の興奮をそのまま再現。
8種類のフォーメーションに加えて、全16カ国の選手1人1人の個性も細かくきめられ、バナナシュートやオーバーヘッドキックなど、まさにリアルそのもの。もちろん、2人同時プレイOK! さあ、目指すはハットトリック。キックオフの瞬間から、君はスーパースターになる。
■スーパーファミコン・ソフト【スーパーファイヤープロレスリング(8M)】11月下旬発売予定! 予定価格8,500円(税別)

自然を愛するのだ

●砂漠が広がり続け、神は悲しまれている。神は砂漠が嫌いである。砂漠は砂ばっかでゲーセンが作れないからだ。すなわち省エネである。ムダな資源とエネルギーを節約するのだ。だから試練のアレルギーではない!! たわけがっ!!

●ネコはいい。なんの役にも立たんが、ネコはいいぞ。

(神奈川県　和正二世)

●ネコは冬の熱源である。帝国ではマイナス27度の季節に向かって暖かいネコを多量に養成中である。

●タイトル横のカットが毎回違うことに気がついた。タイトルがゴナH体に変わってから一年が過ぎたある日のことです。

(和歌山県　星和出版)

●ああデザイナーよ、書体を気にするエディトリアルデザイナーよ。リードはDBNAGで本文はMG-A-KLとBG-A-KLである。以後参考にせよ。

●塩崎剛三は、100ガバスの肖像画が小島文隆であることを、快く思っていない。

(埼玉県　キ◯ガ◯野郎)

●出たな内部事情予想野郎め。ファミ通は至って平和である。ムリに波紋を呼ぼうとしても無駄だ。

●『子猫物語』というゲームをやっていると顔が熱くなってくる。怒りだろうか？

(東京都　地獄のアマンド)

●映画をゲーム化したディスク版のアクションゲームであるな。なかなかシュールでボンソワールなゲームである。顔が熱くなる原因はあえて言うまい。各自考えよ。

●『テグザー』で10面以上いった人に26ガバスあげちゃいたいがやらない方針。(熊本県　スネちゃま)

●趣旨のわからぬはがきを出すでないばかもの。はがきに軟派な雰囲気が漂いまくっておる。罰として『テグザー』100時間連続プレー。

●僕はビールの味にどうしてもなじめなくて、苦いとしか感じられません。こんな僕はまだまだ子供でしょうか？ でもツマミは好き。

(愛知県　岡戸孝宏)

●ああ岡戸孝宏23歳よ、ツマミばかり食ってヒンシュクを買う哀れな岡戸よ。無理に飲まんでもよい。

●たてがき みてみて

(大分県　謎の反逆者O・M)

●新たな試みであるな。だが行送りなどが不適当なためカッコ悪い。まあよい。大いなるゲーム帝国は野心ある実験的試みを推奨する。

●聞いてくれ！ オレは、足でゲームができるんだ、スゲーだろ。RPGのみ。(群馬県　ポジ&ネガ)

●完全にすごくない。パーフェクトマヌーである。以後精進せよ。

●「アスキーってどこにあるの」って友達に聞かれたので、「南ア」と言ったら友達は南アフリカ共和国と思い込んだらしい。

(秋田県　バグディウスだ)

●貴様も以後精進せよ。

●スネ毛(S・N・K)。

(岐阜県　スガノタキ子)

●ああ帝国のはがき仕分け機能は麻痺した。現在、臨時要員として女神と悪魔が働いておる。な～む。

●ティッシュの味がたまりません。

(兵庫県　ネコになったトラ)

●食いすぎると死する。長生きを望むなら十分に注意するがよい。

●最近、数百円の中古ソフトを大量に購入しているのだが、なんか捨て犬や捨てネコを拾っているような気分だ。

(神奈川県　マッパラー16)

●慈悲深いマッパラー16よ、総統は貴様のゲーム愛に感動しておられる。手にしたカートリッジは擦り切れるまで遊べ。気に入ったソフトとはいっしょに墓に入れ。

ゲーム帝国



帝国の事務処理のために超時空新世代8ビットパソコンMSXを導入。今後はガバスの発送も早くなろうぞ。はっはっはっは。

悪魔の安楽椅子



■バブルがはじけていますか、悪魔さんははじけてますか。　(群馬県　浅川ブー)

●俺なんざ金なんか完全にないからはじけようがないんだよね。でも肉体的にはすぐさまはじけそうだぞ。ほれ、見てみ、このはじけんばかりの　を!!

■悪魔様、お願いです。ぼくを師匠にしてください。

(埼玉県　快傑デブッチョン)

●最近のガキゃあ、ふざけやがって、とんでもねえ。いまのうちに改心しねえと女神の弟子にしちまうぞ。

■悪魔さん。最近の女神は調子に乗りすぎなのでどうにかしてください。　(埼玉県　島沢祐一)

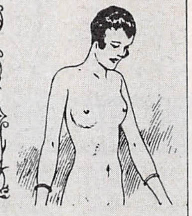
●調子に乗ってんだけどねぇ～、季節柄薄着だから、罰を与えて閉じ込めたりするとねぇ～。まあ、帝国は男が多いから薄着には弱いんだな。スケスケにはね。

■新・速読法の案内資料を無料で送れ。

(北海道　愚零闘夢多)

●なぜか俺んとこには資料請求はがきがくるんだよな。たまに結婚相談所のアレとかもくるぞ。

女神の四の字固め



■オレは女神様を見たが、ものすごくきれいでしたね、ひと目ぼれしましたよ。　(福岡県　平田利一)

●あ～ら平ちゃんじゃないの。おひさし。こないだはごちそうさまね。また遊びにいらっしゃいよ。ね。

■女神様の好きな球技はなんですか。僕はパチンコです。　(兵庫県　三五九四)

●パチンコって球技なのかしら？ あたくしの場合は玉は好きよ。なんでもやるわ。最近は棒と玉を使って穴に入れるのが気に入ってるの。つまりゴルフよ。

■ロン!! さあ女神よ脱げ!!　(東京都　高橋秀司)

●いや～ん。もう脱ぐものな～い。だから……。

■女神様にどれだけファミコンの知識があるかテストします。ファミコンでいちばん初めに出たソフトはなんでしょう。　(千葉県　吉田空田)

●あーめんどくさいガキんチョね。ファミコン初のソフトは『ドンキーコング』と『ドンキーコングJR.』よ。あたくしは帝国のデータベースと呼ばれてるのよ。セクシーダイナマイトボインデータベースなの。

アルゴ情報局

今週のメニュー　●聖竜伝説モンビット●クライシスフォース●サンダーフォックス　SD刑事ブレイダー●ソードオブソダン

暑くもなく寒くもなく、活動しやすい今日このごろ、季節はすっかりスポーツの秋。たまにはコントローラーを置いて外に飛び出そう。家のなかでファミトレって手もあるかな。

PCエンジン　聖竜伝説モンビット

Q アメリランドの南部までは無事についたんだけど、あっちに行ったりこっちに来たりしてもなかなか先に進めません。クグツーバを倒すところまでは順調に進んでいたのに……。というワケなので、どうか邪王を倒しに行くまでの進行ルートを教えてください。

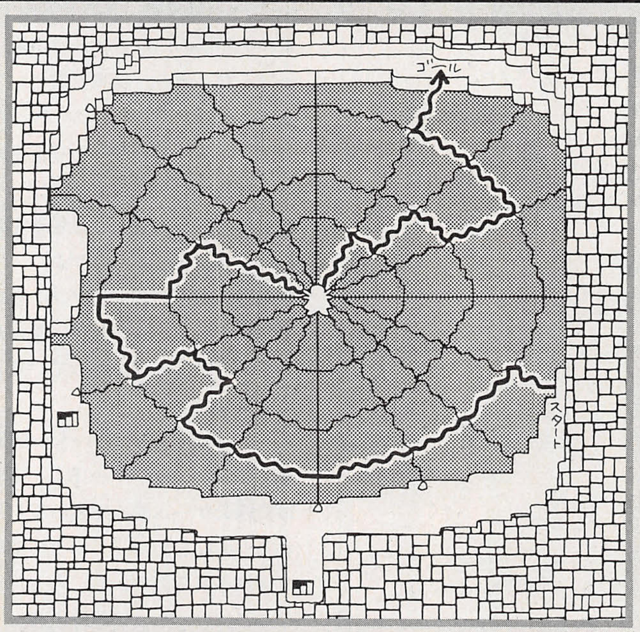
静岡県　与太郎

A たしかに、同じ町や村を行き来してばかりで展開の読みにくい大陸だよね。それじゃあ、アメリランド南部からオースランドの邪王ビングまでストーリー展開をフローチャートつきで教えてあげよう。オースランドへの入国を拒否されたら、一度ロールックの町にもどってアイテムを入手しよう。

アメリランド南部〜オースランド進行フローチャート

1. **エルパの村** 西の洞窟に邪悪の者が現われる
2. **クグツーバの洞窟** 石像と木の人形を手に入れる
3. **石像のほこら** 石像を置き、緑を奪い返す
4. **エルパの村** ロールックの情報を聞き出す
5. **ロールックの町** 氷といっしょに消えた人を探す
6. **雪男の家** 雪男を倒し大神官のマント入手
7. **アイスバクの洞窟** 囚われのツボを取り返す
8. **ロールックの町** 元気のこけを1000Gで買う
9. **レースの町** 『モンビット』の製作者が登場
10. **オースランドへの地下通路** 岩男ロックが道をふさいでいる
11. **ロールックの町** 薬屋からやわらか粉をもらう
12. **オースランドへの地下通路** ロックにやわらか粉を与える
13. **ノートンの村** リントンの町の情報を入手
14. **リントンの町** カバヤシーから精霊の水を入手
15. **ガスタの村** 村のなかに邪悪な怪物が出現
16. **ベランの村** 村人たちを正気にもどす
17. **クモ魔道の洞窟** 左下のイラストを参照
18. **ランスの村** 湖の城に住む魔女に会う
19. **石像のほこら** 奪い返した石像を安置する
20. **ベランの村** 地中からバニールが現われる
21. **バニールの町** 主人公の名前が町名になる
22. **邪王ビングの城** ワープパネルの使いかたがカギ

クモ魔道の洞窟

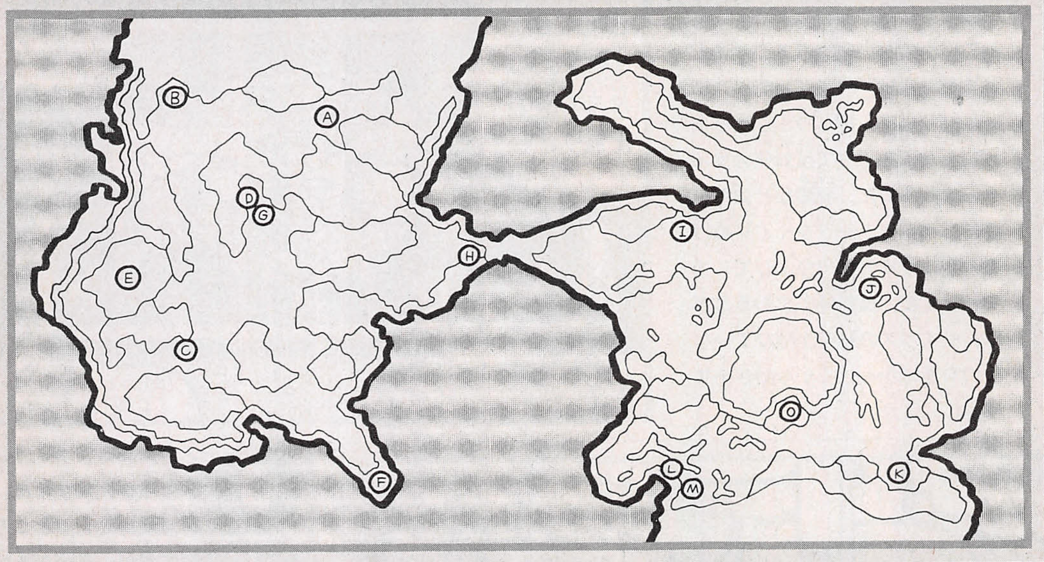


Q せっかくクモ魔道のいる階に来たというのに、クモ魔道と戦うところまで行けません。敵はウジャウジャ出てくるわ、クモの糸から落ちてやり直しになるわで、にっちもさっちもいきません。なにか手っとり早くクモ魔道を倒す方法はないの？　千葉県　太田順子

A クモ魔道と戦うまでのルートは一本道なので、残念ながら手っとり早く倒す方法はない。そのかわりに、戦うまでのルートと倒したあとの抜け道を教えてあげよう。左のイラストを見てくれ。右下のスタート地点から、太線のように進むのが正解のルートだ。移動中は✚ボタンを押し続けないようにしよう。クモの糸から足を踏みはずしやすくなるからだ。一歩一歩進みたい歩数分だけ慎重に押せば、たったそれだけでかなり落ちにくくなるぞ。また、戦闘終了後にも気をつけよう。うっかり✚ボタンを押していると落っこちてしまうので、ひと呼吸おいてから歩き出すようにしよう。だけど、一度だけなら落ちたほうがいいかもしれない。じつは、落ちた部屋には宝箱があるのだ。中身は開けてみてのお楽しみだけど、絶対に損はさせないぞ。この部屋はクモの糸から落ちたときにしか行けない場所にあるので、スタート直後に落ちてしまうのが、一番かしこい方法だ。

Miniアルゴリズム PCエンジンの『パワーリーグⅣ』にオマヌケ技があるぞ。試合が終了したあと、10分ぐらいなにもしないで放っておくと、女性キャスターがあきれはてて眠ってしまうのだ。せめて、選手たちが退場するまでは仕事を続けてくれよ〜。　愛媛県　岡本冬紀

アメリランド南部〜オースランド北部



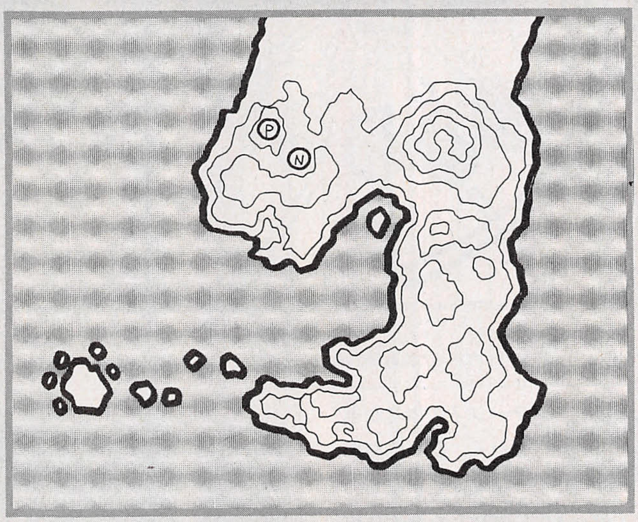
★番号位置名称説明

A. エルポの村
B. クグツーバの洞窟
C. 石像のほこら
D. ロールックの町
E. 雪男の家
F. アイスバグの洞窟
G. レースの町
H. オースランドへの地下通路
I. ノートンの村
J. リントンの村
K. ガスタの村
L. ベランの村
M. クモ魔道の洞窟
N. ランスの村
O. バニールの町
P. 邪王ビングの城

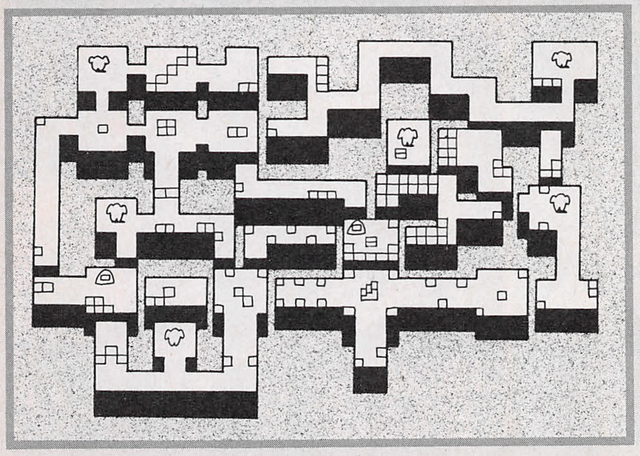
Q パズルはキライだ！というわけで、モンビットの遺跡でつまっています。マップが広くて全体のようすを把握できないのがツライ。全体マップとパネルの位置を教えてくれ。　青森県　想いて迷子

A ふむ。たしかに、見通しがきかないだけに攻略しにくいよね。だけど、キミは重要なことに気づいてないようだな。遺跡内では一度も敵と遭遇してないだろ？　これは、パズル解きに専念してもらうための製作者側からの配慮だと思うぞ。パズルを解いているときに戦闘があると気が散るからね。だから、全体マップは載せてあげるけど、あえてルートは教えないことにする。正しいルートはふたつだけなので、四苦八苦しながら進んでくれ。どのパネルに乗るとどこに橋が現われるのかをチェックしながら進んでいこう。必ずしも乗ったパネルの近くに橋が現われるとはかぎらないので、注意しようぜっ。

オースランド南部



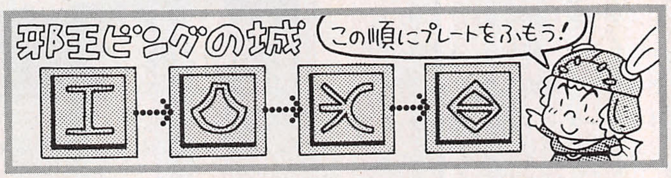
モンビットの遺跡



モンビットの遺跡ですることは、大神官の鎧と聖なる原石のふたつを手に入れることだ。聖なる原石はバニールの町の鍛冶屋に持っていこう。

Q 邪王ビングの城で怒りが爆発！　いきなり12枚のパネルが出てきても、どれに乗ったらいいかなんてわかんねえよ。ヒントもぜんぜん見あたらないし。もうイヤになったんで、答えを教えてくんろ。
新潟県　菊福助

A これは意地悪な謎解きだ。ひと部屋に3枚ずつ、4部屋で計12枚のパネルがあるわけだけど、乗るのは各部屋につき1枚だけ。順番は下のイラストを参考にしてくれ。途中でまちがえたらすべて最初の部屋にもどされるので、慎重にね。



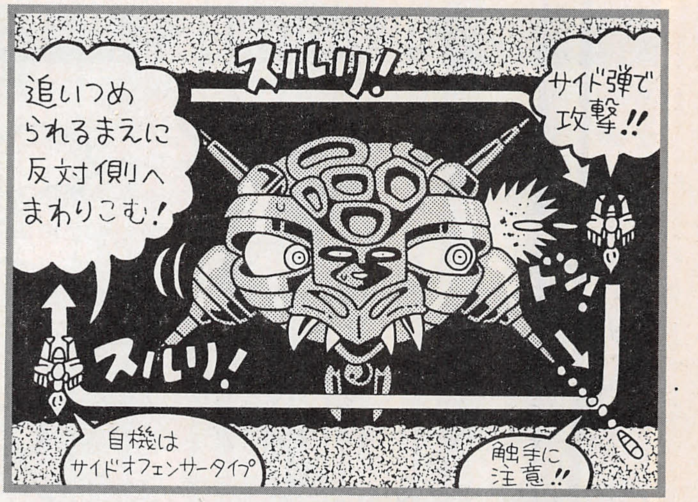
Miniアルゴリズム　ファミコンの『オーバーホライゾン』のサウンドテストを発見したぞ。コントローラーIの、✚ボタンの上、セレクトボタン、スタートボタンの3つを押しながらリセットすれば、サウンドテストモードに突入するのだ。　広島県　蘭丸

ファミコン クライシスフォース

Q ステージ3のボスが強くて倒せません。ボスの吐いてくる弾はともかく、ザコの吐いてくる弾や、伸びる触手に当たってしまうんです。

千葉県　うぐいすパンマン

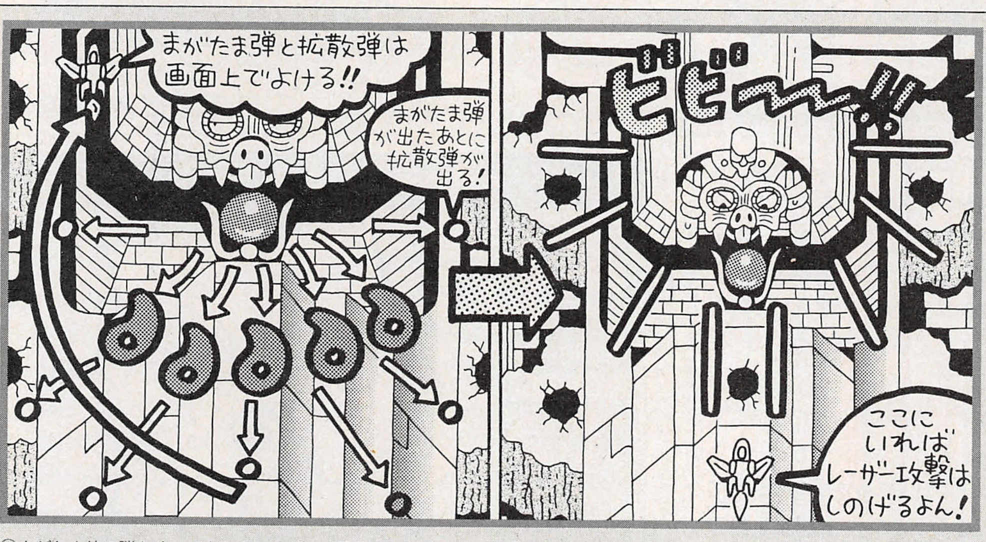
A こいつに対しては、正面から攻撃するよりも、側面から攻撃をしかけるほうがベターだ。そこで、自機は必ずサイドオフェンサーにしておこう。攻略法としては、ボスの周囲をぐるりとまわるように攻撃していくのがいい。ボスのサイドにまわったら、サイド弾をボスにバリバリ当て、押しつぶされるまえに上か下を通って反対側のサイドにまわるのだ。邪魔なザコキャラは、ボスの上か下をくぐりぬけるときにサイド弾でつぶしてしまおう。また、反対側にまわるときは、必ずボスの触手が伸びていないのを見はからってから動き出すようにしよう。



Q ステージ5のボス、巨大戦艦が倒せません。弱点部が見えるところまではいくのですが、まがたま状の弾とレーザーにやられてしまいます。

東京都　田中秀一

A じつは、弱点部が見えるところまでくれば、あとは簡単なのだ。とりあえず、パワーアップしていれば狙い撃ちで、そうでないときはボムを併用してザコの出てくるハッチを4つとも壊してしまおう。こうなれば楽勝。あとは、左のイラストで紹介してある攻略パターンを使って、まがたま状の弾とレーザーをよければいいのだ。

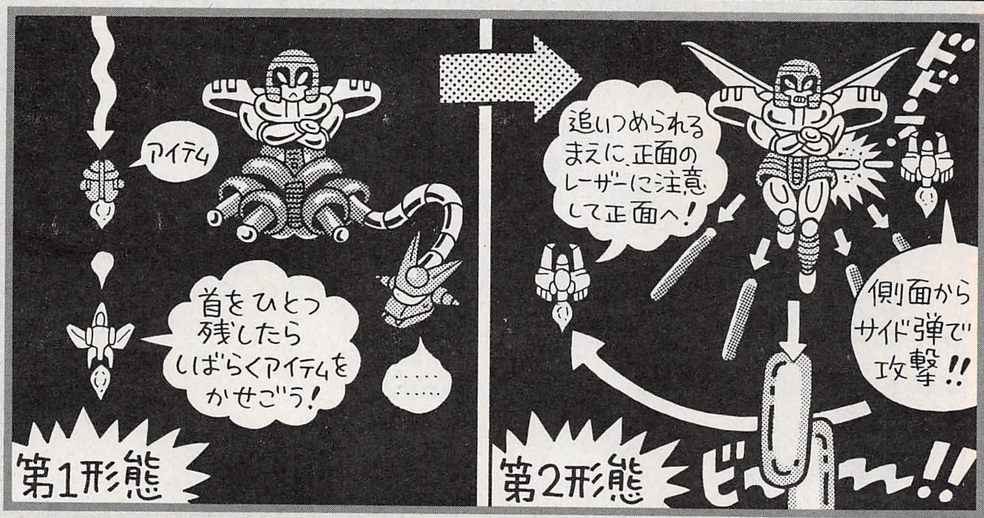


①まがたま状の弾を吐いてきたら、すばやく画面の上のほうにまわってよける。そのあとの拡散弾も同じく画面の上でよける。
②拡散弾をよけたら、す速く緑色の弾の下に移動。ここにとどまってレーザーをよけ、同時に緑色の弱点部を攻撃する。

Q ステージ7のボスが倒せません。第一形態のヤツはなんとかなるのですが、人型に変化したあとに出してくる誘導レーザーにやられてしまいます。

東京都　Zマン

A 最終ボスに対してはサイドオフェンサータイプが有効。ボスが人型になったら、サイド弾で本体を攻撃する。追いつめられそうになったら、正面の極太レーザーに注意しながら反対側にまわりこもう。ふたりプレー時なら、自機をそれぞれ画面左右のななめ上に置くだけでオーケー。追いつめられることなく安全にクリアーできるぞ。



①はじめに、レーザーのすき間のスペースを利用して首をつぶす。首を残り1本にしたら、少しねばってアイテムをかせごう。
②ボス本体はサイド弾で攻撃するのがいい。誘導レーザーは上下に動いてよけ、追いつめられるまえに反対側にまわろう。

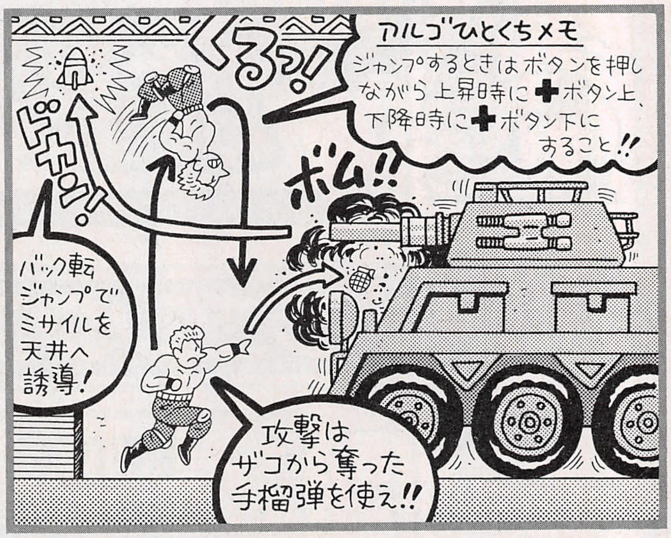
Miniアルゴリズム　スーパーファミコンの『がんばれゴエモン』で、隠れキャラを発見したぞ。1面の前半、ほろほろ寺の入り口の右側の、塀のとぎれたあたりで上に向けてキセルを振ると、ドラキュラくんが出現。と同時に100両がもらえるのだ。　岡山県　アレジ

メガドライブ サンダーフォックス

Q ステージ4に出てくる装甲車のボスが倒せません。何度挑戦しても、あの誘導ミサイルに当たってやられてしまいます。どうすればいいの？

広島県　富永慎治

A 装甲車の撃ってくる誘導ミサイルは、かなり正確にマイキャラを狙ってくるので、ふつうに動いていては、まず絶対といっていいほどよけきれない。そこで、ここは特殊操作でできるバック転ジャンプを多用しよう。これは、落下時にBボタンを押しながら✚ボタンの下を押すことによって、着地するまで無敵になるというもの。この無敵状態を利用して、誘導ミサイルをやりすごせばいいのだ。誘導ミサイルは天井に当たると爆発するので、いったんバック転ジャンプでかわしてしまえば、あとは無害だ。また、バック転ジャンプの落下攻撃で手榴弾兵も倒していくと、手榴弾を拾って攻撃するのにつごうがいいぞ。

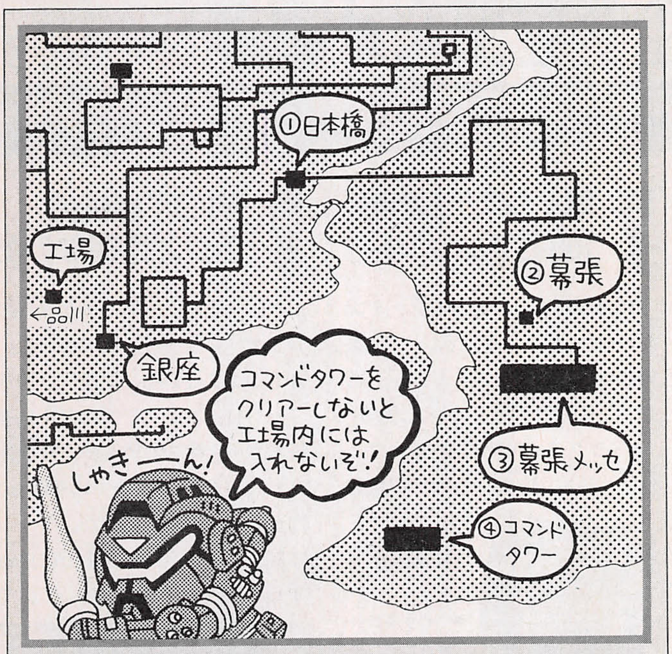


ファミコン SD刑事ブレイダー

Q 銀座の西にある工場のなかに入れず、品川のほうに進めません。銀座付近から先に進むには、いったいどうしたらいいのですか？

埼玉県　石川孝二

A 銀座の西の工場に入るには、幕張メッセの南にあるコマンドタワーをクリアーしなければならない。銀座から東に進み、日本橋、幕張、幕張メッセ、コマンドタワーの順番で進んで行こう。そして、コマンドタワーをクリアーすると品川方面に進めるようになるのだ。ただし、幕張メッセとコマンドタワーには強力なボスキャラがいるので、十分なレベルアップが必要だ。



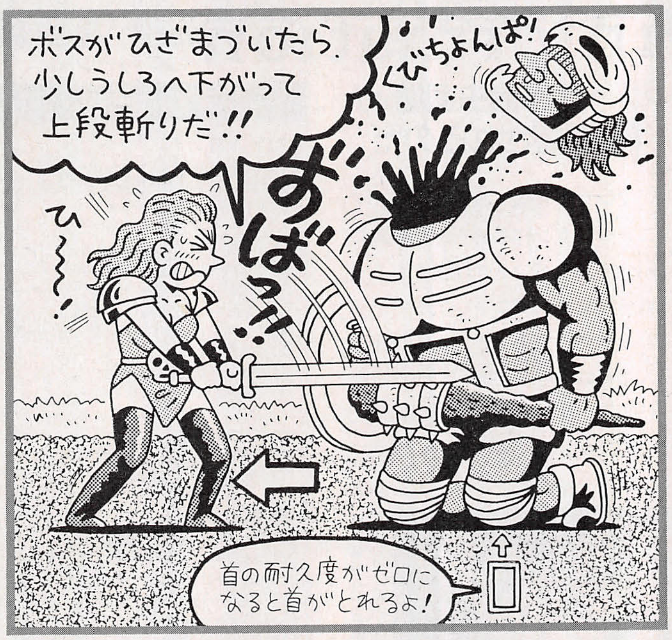
①日本橋……銀座のアル・カポネを呼び、チンピラのけんかをクリアー。
②幕張、③幕張メッセ……銀座で買ったチケットを使ってメッセ内に入る。
④コマンドタワー……中ボスを倒したら塔を出て、回復後に大ボスと戦う。

メガドライブ ソードオブソダン

Q 3面のラストに出てくる、こん棒を持ったふたりの大男が倒せません。いくら攻撃しても、しばらくすると復活してしまうのですが。

鹿児島県　古橋広明

A このボスは、胴体にいくら切りつけてもうずくまるだけだ。じつは、ボスの弱点は頭の部分なのだ。そこで、胴体に切りつけてボスをうずくまらせたら、その場から2、3歩うしろにさがって剣を振ろう。この位置で剣を振ると、剣がちょうどボスの頭に当たり、耐久力がなくなると頭がとれてしまうのだ。3面の場合はボスが2体いるので、オレンジ色のポーションを使って2体まとめてダメージを与え、うずくまっているどちらかのボスの頭を速攻で落としてしまうのがいいだろう。こうなれば、あとは残りの1体のふところに入りこんで攻撃するだけでオーケーだ。



質問はがき大募集!! ♪ゲームがむずくて〜、どうにもならない〜（えび焼きそばのCMの節で）という人は、このコーナーにすぐはがきを送るのだ。難問にどんどん答えていくぞ。

脳天逆落とし 9/7日号当選者

●東京都 大久保裕朗
●鹿児島県 仲門修平
●岡山県 近藤晴揮
●静岡県 湯本泰史
●京都府 嵯峨正威
●埼玉県 平林尚大
●福岡県 鶴 健一
●奈良県 京谷正朝
●静岡県 津田大輔
●兵庫県 栗井秀行



クイズ! 脳天逆落とし

秋風に誘われて、ファミ通を片手に旅に出た。ホームに列車が来るまで、クイズが友だちさ。

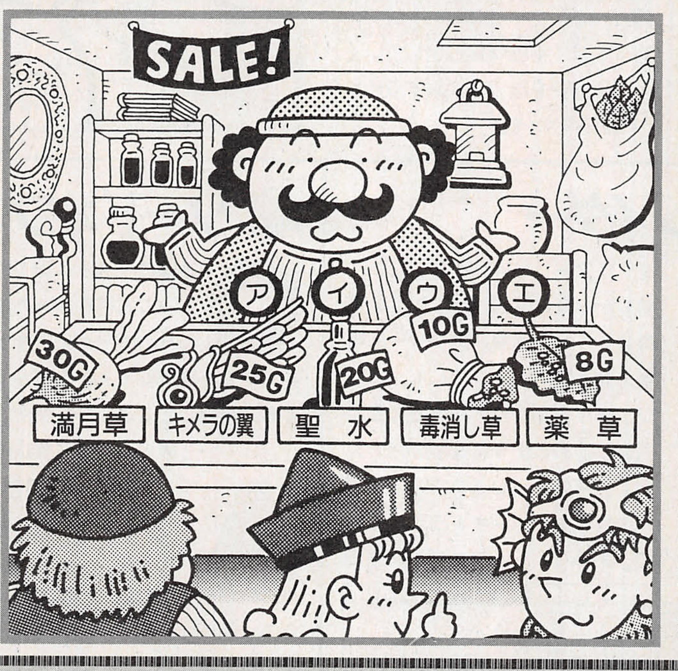
ROUND 13 ドラゴンクエストⅣ

問題

美容と健康によい温泉町アネイルに湯治に来た勇者、アリーフ、トルネコ。留守番をしているライアン、ブライ、クリフト、ミネア、マーニャの5人におみやげを買うことにしたのだ。さて、下の条件を満たして、一番おつりが少ない組み合わせにすると、一種類買えない。それはなに？

●条件●

①現在持っているお金は、3人合わせて97Gしかない。借金なんて不可能。
②宿代(1人5G)を3人分残しておく。
③おみやげは5人分ちょうど買うこと。同じものを複数買ってもよい。
④クリフトには満月草を頼まれている。
⑤ミネアとマーニャには同じおみやげ。



応募のきまり

電卓を片手にせっせと計算するか、どーんとヤマをかけるかは自由。ともあれ、これが正解だ！という記号がわかった人は、はがきにその記号と、キミの住所、氏名、年齢、職業、電話番号を忘れずに書いて、ファミコン通信編集部『10月25日脳天逆落とし』係までドンドン送ってくれ。締切は10月17日の消印まで有効だ。今回の正解の発表は次号。秋の夜は長いから、じっくり考えて解いてくれたまえ。じゃ、ガンバレよなっ！

賞品について

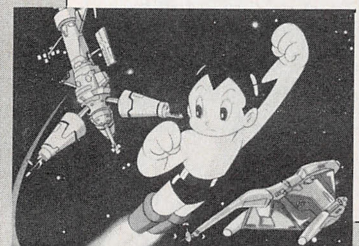
正解を書いて送ってくれた人のなかから、抽選で10人に全国共通のおもちゃ券を、太っ腹にも5000円分プレゼントしちゃうのだ。当選者の発表は12月6日号のこのページで行なうから、応募した人はドキドキしながら待ってるように。

先週の答え タイイクサイ

information インフォメーション

『手塚治虫劇場』が開催されるのだ

〝マンガの神様〟故手塚治虫のアニメーション作品群を、体系的に紹介するイベントが開催されるぞ。場所は東京：アニメシアターテアトル池袋、大阪：テアトル梅田。入場料は前売券1000円、当日一般1300円、学生1100円、子供900円だ。右のスケジュールのほかに東京ではスペシャルオールナイトもある。



⬅手塚治虫に夢中になった人、そうでない人も。

スケジュール

TOKYO
11/2(土)〜11/3(日) テレビ第一話集
11/4(月)〜11/6(水) 劇場用アニメA
11/7(木)〜11/8(金) アラカルト
11/9(土)〜11/10(日) 実験アニメ
11/11(月)〜11/13(水) 劇場用アニメB
11/14(木)〜11/15(金) 劇場用アニメC
11/16(土)〜11/17(日) ライオンブックスシリーズ
11/18(月)〜11/20(水) 24時間テレビシリーズA
11/21(木)〜11/22(金) 24時間テレビシリーズB
11/23(土) 劇場用アニメA
11/24(日) 劇場用アニメB
11/25(月) アラカルト
11/26(火) 実験アニメ
11/27(水) 劇場用アニメC
11/28(木) ライオンブックスシリーズ
11/29(金) テレビ最終話集

OSAKA
11/23(土) テレビ第一話集
11/24(日)〜11/25(月) ライオンブックスシリーズ
11/26(火)〜11/27(水) 劇場用アニメA
11/28(木)〜11/29(金) 劇場用アニメB
11/30(土)〜12/1(日) 実験アニメ
12/2(月)〜12/3(火) 24時間テレビシリーズA
12/4(水)〜12/5(木) 劇場用アニメC
12/6(金) テレビ最終話集

電子システム手帳100名プレゼント

10月10日(祝)、大阪にファミコンショップ〝モンキーランド〟日本橋店がリニューアルオープン。記念として電子手帳を100名に贈る。「電子システム手帳希望」ならびに住所、氏名、年齢、性別、電話番号を明記の上、下記あて先へ。



⬅これが賞品の電子システム手帳〝セクレ〟だ。

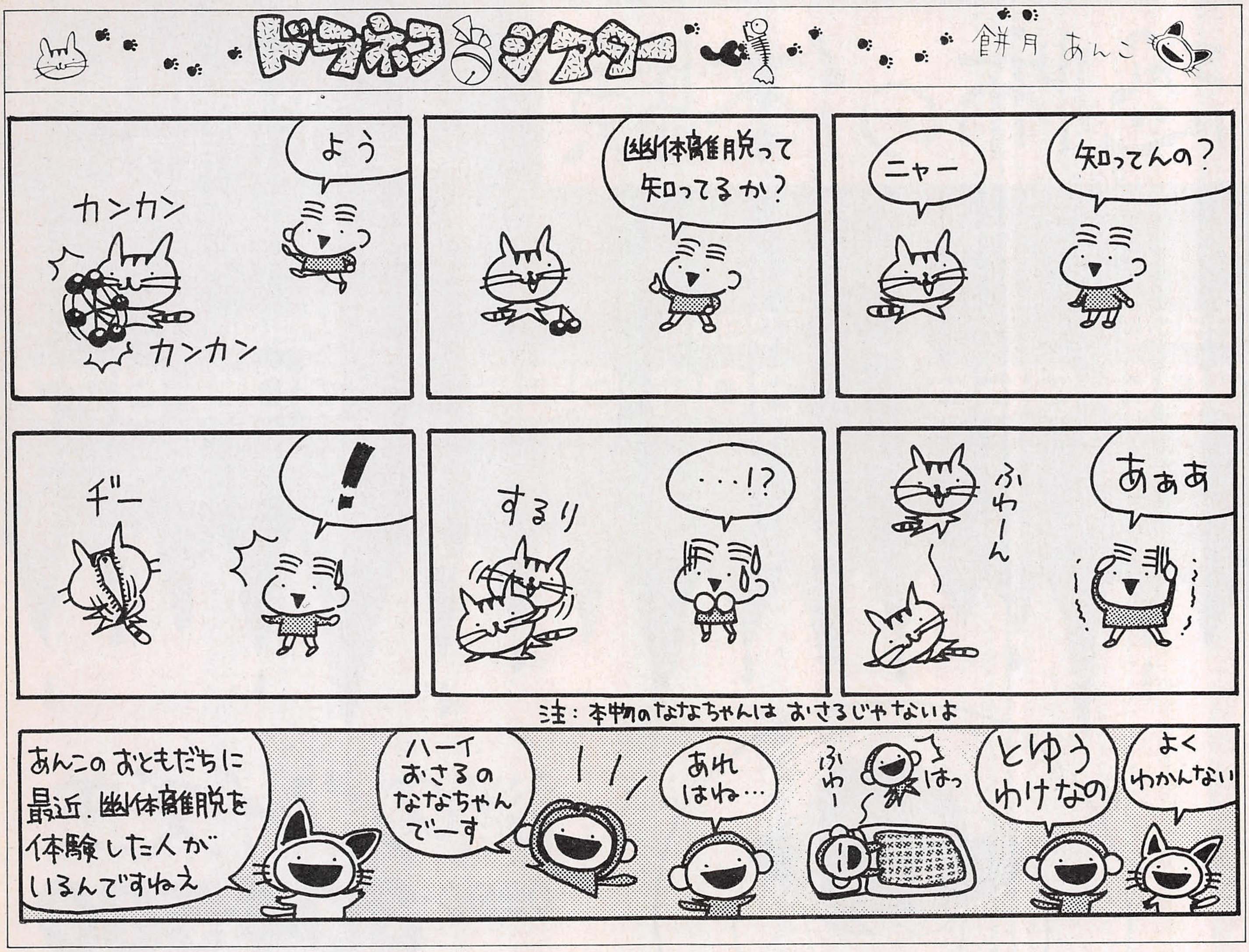
■応募締切 平成3年11月10日消印有効
■応募先
〒570 大阪府守口市寺内町2-1
マルセビル1F モンキーランド守口店
プレゼントキャンペーン・ファミコン通信係

RIOT提供のラジオ番組なのだ

RIOT・日本テレネットが提供のラジオ『ストーリー夜マゲーナ』がオンエアされる。開始日は10月7日(月)、オンエア局は文化放送、月曜から金曜の21時40分より放送されている『夜マゲドンの奇跡』のなかの10分ベルト番組だ。ゲームに関するクイズなどを中心に放送するからみんな一度は聴いてみて。



➡リスナーとのイベントも検討中とのことだぞ。期待。



現実にもしっかり目を向けて

サバオくんは、秋になると「調子ワリィ……」と病院に来る。サバオの夏は忙しい。〝日本一のミュージカルスター〟になるために、オーディションを受けまくるんだから。たしかに彼はグッドなフェースだし、頼みもしないのに見せてくれたダンスは、小柳ルミ子のダンナみたいにうまかった。でも、スターへの道はむずかしいかな、やっぱり。



で、夏が終わると彼は「あー、今年もダメだった」と落ち込んで、私を訪ねてくるのでした。「まあ、スターもいいけどべつの仕事だってあるじゃん」と言っても、「それなら死んだほうがマシさ」と、サバオの苦悩はコンティニューする。

オーディション以外でサバオが唯一、足を運ぶのはゲーセン。私が仕事帰りに近くのゲーセンに寄ると、よくサバオに出会った。そこではもちろん医者と患者なんて顔はしないで、「ヨ」、「ちわっス」とだけ挨拶し、向かい合って『オーダイン』をガシガシやりまくった。勝敗は五分五分ってとこかな。

こうしてサバオと私の秋は過ぎていったけど、彼はなかなか、ゲーセン以外の生活に目を向けようとしなかったの。でも、私より練習時間が長いせいか、ゲーマーとしてのサバオは確実に腕を上げていった。私の嫌いなデカキャラ、『ストリートファイト』でボロ負けしたとき、私は腹を立てて「もう、アンタとなんかゲームしない！」と宣言したね。それからサバオは、ゲーセンにも私の診察室にも姿を見せなくなっちゃった。

今年の秋、街の電気店という思いがけない場所でサバオに再会した。「パソコンのローンを払うのにバイトしてんですよ」と聞いて、私は感動したよ。「ゲームなら先生にも負けないってわかったのが、人生変えましたね」なんてニヤッとするサバオを、安っぽい青春ドラマみたいに、「コイツゥ～」とコツンして、私は店を出ました……って、ほんとの話だってば。

登録　商標



香山クリニック

尻に目薬
目に座薬

ファミ通薬品株式会社

かやまりか：ゲーム好きの精神科医。ここだけの話(ウソ)だが、昔は松本伊代にソックリ、と評判だったらしい。

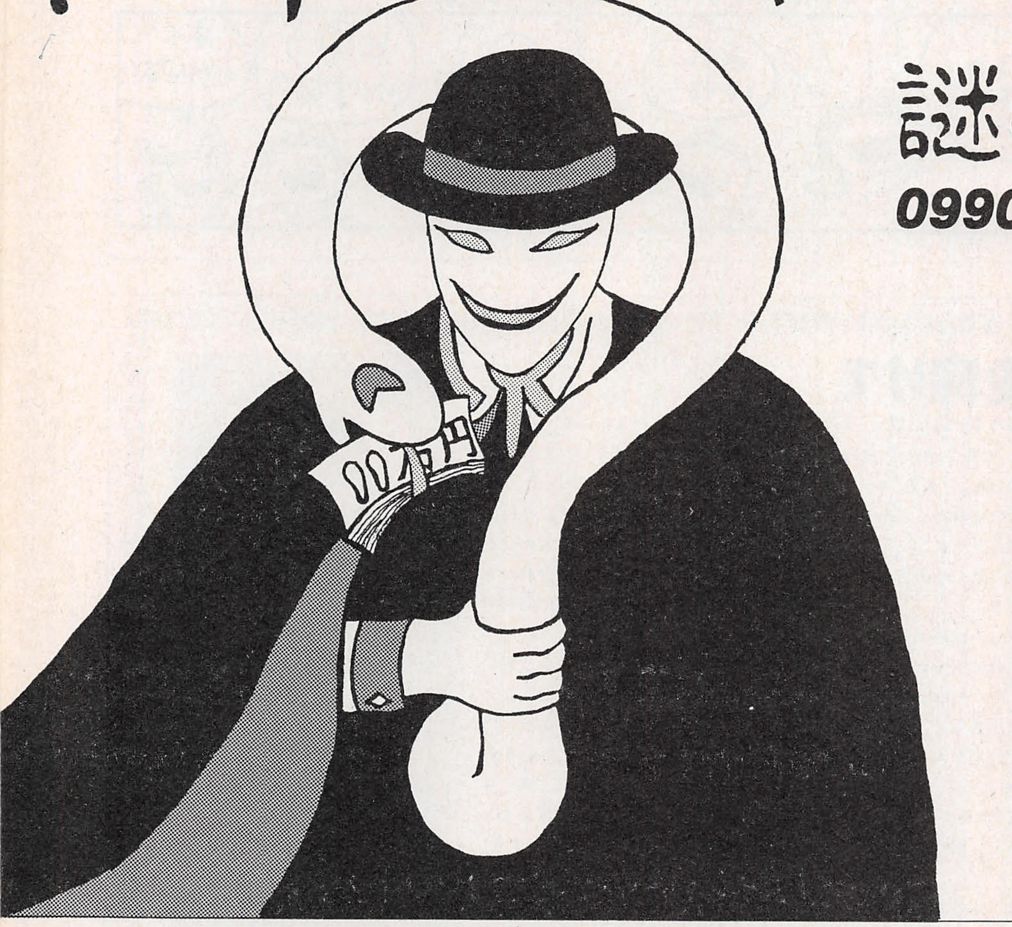
恐怖の体験

当社では君の体験談を募集しています。

0990
306-855

0990
306-866

0990
306-877



謎のクイズ王

0990-304-580

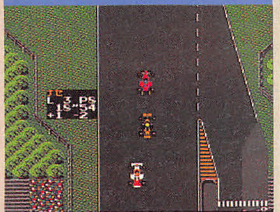
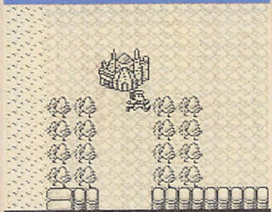
★操作方法★
○×　○は1，×は2
三択　1は1，2は2，3は3
説明をとばすとき　6
説明を聞きたいとき　7
問題くり返し　8
説明ダイヤル　0990-303-705
毎月抽選で豪華商品プレゼント
ペアで海外旅行
ゲームボーイ，ツインファミコン この他にも各種ソフト等

ベルメッセ　東京都港区南青山4－1－1　TEL.03－3423－0442　情報料：7.5秒10円

NEW GAMES CROSS REVIEW

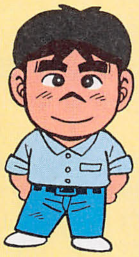
新作ゲームクロスレビュー

10月14日〜10月20日

発売日	10月18日	10月18日	10月18日
作品	ワールドサーキット	ザードの伝説	スパイダーマン
			
	PCエンジンHuカード ナムコ 5800円	ゲームボーイバックアップカートリッジ ビック東海 3980円［込］	メガドライブカートリッジ セガ 6000円
	ファミコンで人気を呼んだレースゲームのPCエンジン版。全8台で世界のサーキットを走り抜く。実車同様のマニアックなセッティングが特徴。	コマンド入力式のファンタジーRPG。魔物を倒すため、王子が冒険の旅をする。グラフィックによるコマンド表示、モンスターの音声合成などが売り。	アメコミで古くから親しまれているヒーローが活躍するアクションゲーム。天井からのぶら下がり、張り付きなど、独特のアクションが楽しめる。

評論家

水野店長



Ｆ１にも世界陸上にもじつはまったく興味がわかなくて、世の中がワイワイ騒いでるのを見て、ちょっとばかりあせり始めちゃってる私なのだ。ただね、べつにスノッブを気取るわけじゃないけど、なにもみんなして同じ方向を向かなくたっていいじゃないねえ。

- ワールドサーキット（7）：ファミコン版の『'91』がそーとーいいデキだったので、このエンジン版を見たときも、それほど"すげーじゃん"的な感動はなかった。とはいうもののレースゲームとしての完成度はかなりとものて、操作感、スクロール具合、ならびにのめり込み度は、標準の１ランク上をいく。
- ザードの伝説（6）：既存のゲームボーイ版ロープレをかなり研究して作られているという印象。だからツボをおさえた程度のよいRPGに仕上がっている。私の遊び方が悪かったのか、敵から受けるダメージが大きく、つねに体力回復を考えてなきゃいけないみたいな状況があった。音声合成はよいね。
- スパイダーマン（6）：クモのように壁にひっついたり投網攻撃ができちゃうお兄さんが主人公のアクション。この手のゲームにありがちな、慣れないとうまく行動できないよーなところがやっぱり見受けられる。スパイダーな男なら、もうちょっとスムースに動いてくれてもいいような気が……。

スタパ斎藤



パソコンで『シムアース』というゲームをやった。ゲームというよりも、地球の数値化だ、モデルだ。科学的かつ教示的なソフトで、プレーすると地球の現状について考えなきゃイケナイ気分にさせられる。コンピューターって計算するだけの存在じゃないんだなぁ……。

- ワールドサーキット（8）：『ファミリーサーキット』シリーズのエンジン版。マシンの加速や減速、ハンドリングなど、操作性がとてもいい。かなり完成度の高いレーシングゲームになっているようだ。マシンに重みがあるというか、シックリと操作できて気持ちがいい。定番レースゲームと言える秀作だ。
- ザードの伝説（6）：ゲームボーイで遊ぶRPGとしてよくできている。簡略化されたコマンド類やストーリー展開のテンポの良さ。戦闘で敵を倒すと肉声(？)で叫ぶのにも驚いた。テンポの良さは特筆ものだが、テンポが良すぎてストーリー的な印象が薄い。もう少しドラマ的な演出も欲しいところだ。
- スパイダーマン（7）：原作に忠実な動きとグラフィック。独特の操作を覚えてしまえばかなり楽しめる。気になったのが難易度とゲーム展開。難しいわりには単調だと感じた。一発ではやられない『忍』という印象を受けてしまった。糸(？)を出してぶら下がったり、壁にへばりつく感覚はとても楽しい。

森下万里子



来年から、パスポートのサイズが従来のものよりもひとまわり小さくなって、ワイシャツの胸ポケットにすっぽり入る大きさになるそうです。小さいほうが邪魔にならなくていいけれど、例のパスポートサイズの８ミリビデオも、さらに小さいサイズになるのかしら？

- ワールドサーキット（7）：自由にクルマのセッティングができるのがうれしいな。万里子は、基本的に見下ろし型のカーレースって苦手だけど、このゲームは成績(タイム)が悪くても、ある程度先のコースまで進めるようになっていて、下手な人にも親切。練習次第でなんとかなりそうな気にさせてくれます。
- ザードの伝説（7）：バランスよく作られたオーソドックスなRPGです。レベルアップが早いのはいいけれど、一回の戦闘で敵から受けるダメージがかなり大きくて、気を抜くとすぐ全滅しちゃうの。音声合成によるモンスターの断末魔は迫力ありますね。「やっつけた！」と実感できて気持ちいいの。
- スパイダーマン（7）：✚ボタンと３つのボタンを組み合わせた、操作法はかなり複雑です。万里子は壁をよじ登れるようになるまで、30分くらいかかっちゃった。でも、苦労して操作法をマスターしたあかつきには、たくさんの華麗なスパイダーマンの動きのバリエーションを楽しむことができるのです。

ゲエセン上野

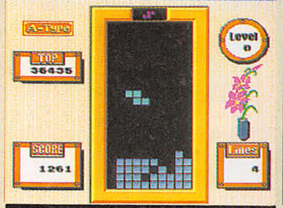


最近、真夜中に「おなかすきませんか？」というレンジ食品のTV-CFがよく流れている。私はあのCFを見るとおなかがすいてなくてもおなかがすいたような錯覚に陥ってしまうのだ。そういう意味ではヒキョウなCFといえるのだが、向こうも商売なのだからしかたがない。

- ワールドサーキット（6）：『ファミリーサーキット』と同等のゲーム。トップビューの高速スクロールが売りだと思う。セッティングなども案外細かくできるわりにはバーグラフ表示でわかりやすい。ただ、スクロールが速いので乗り物酔いしやすい体質だと気持ち悪くなってしまう可能性がちょぴっとある。
- ザードの伝説（5）：わりとお手軽な雰囲気のRPG。人のセリフなどにさほど深みが感じられないが、携帯用ゲーム機でプレーするにはこの程度がちょうどよいのでは。あまり深くても疲れちゃうし。ただ、敵にやられるとゲームオーバーになってしまうのは（携帯用ということを考えると）つらい。
- スパイダーマン（4）：壁にはりついたり、クモの巣で攻撃したりできるのはおもしろいのだが、操作性にやや難アリ。敵の攻撃も単調。なによりもアレなのはヒーローのくせに弱い点だ。ヒーローだったら自分で勝手に敵の弾をよけるくらいのことはしてほしいが、それじゃゲームにならない。困った。

11月中旬

テトリス2 +Bombliss



バックアップカートリッジ
ビー・ピー・エス　6500円

超人気アクションパズルゲームの続編。ブロックの落ちる速度は20段階に進化した。待望の対戦型のほかに、新たにアレンジされた『ボンブリス』が楽しめる。

8 あの『テトリス』の大ブームは、じつはゲームボーイ版によるところの功績が大きく、ファミコン版は、本当のところあんましデキはよろしくなかった。ま、その辺の反省も含めてか、今回は格段のバージョンアップ。『ボンブリス』のほうも、『コラムス』的な楽しみ方ができる秀作だ。

7 前作の内容に各種モードが追加されているし、アクションパズルゲームとしては充実したデキだと思う。『ボンブリス』のモードが気に入った。ちょっとルールが複雑だが、かなりハマれる。オリジナルの『テトリス』モードも動きが滑らかになり完成度が高まった。納得できる仕上がり。

8 対戦プレーができるようになったのがうれしいな。前作のファミコン版にくらべて、操作性がぐんとよくなっていますね。新登場の『ボンブリス』のほうは、『テトリス』よりもパズル要素が濃くて、いろんな攻略法を考えるのが楽しかったわ。多少、運にも左右されるんですけどね。

7 アクション性を極限まで追求し、さらなるパズル性を盛り込んだ『テトリス』。『テトリス』はおもしろいけど、もう簡単にこなせちゃうからいいや、という人にはうってつけだろう。逆にいうと、『テトリス』系に飽きちゃった人にはイマイチかもしれない。お買い得ではあるが。

11月下旬

ザ・ブルーマリーン



カートリッジ
ホット・ビイ　6300円

トローリングを題材にしたシミュレーションゲーム。時間内にもっとも重いマリーンを釣り上げれば優勝となる。実戦さながらの海釣りが楽しめる。

6 釣り番組は昔からのファンで、『イレブンフィッシング』から、『それいけ釣り仲間』までビデオに撮って見るほどの家庭内釣りフリークの私なのだ。んなわけで、この手の（とはいってもそれほど数はないが）釣りゲームには目がなかったりする。緊張感の表現にいまひとつ工夫がほしい。

6 異色のフィッシングゲーム。海をクルーザーで進み、魚をルアーで釣るだけなのだが、遊ぶほどにおもしろくなる。各種パラメーターは至って単純なのだが、なにか惹かれる"味"を持っている。海の広さやリール操作時に多少不満もあるが、新鮮な内容がそれを十分カバーしている。

8 本格的で、かなり細かいところにまでこだわった釣りのゲームなの。本格的なわりには、釣りの知識がなくてもスンナリゲームに入っていけます。テーマも今までにない新鮮なものだし、けっこうハマってしまいました。遊んでいると、つい釣りに行きたくなるソフトなのです。

7 釣り人の心がわかるソフト。血気さかんな若人にはこのソフトの良さはわかるまい。私は釣りのことといえば"がまかつ針"くらいしか知らないが、それでもついやり込んでしまう。釣りという一見のどかななかにも魚の内臓が出てくる、といった刺激的なドラマがあり、イカす。

Best Picks of The Week

秋です。ようやく涼しくて過ごしやすくなったなあー。と思ってるころ、北海道じゃストーブ炊いてて、沖縄はまだ海水浴ができる。日本って結構広いんだなあ。

いやいや豊作の今週であった。数は少ないが、それぞれけっこうな個性があるので、遊び込めば楽しさがにじみ出てくるものばかり。なかでも『テトリス2』は、新しいモードも付いてお買い得な1本かもしれない。

『スパイダーマン』も『ワールドサーキット』も『テトリス2』もいい。迷うなあ。だが、どれもベーシック。最近は変わったゲームが少ない。変わり種を狙うなら『ザ・ブルーマリーン』あたり……。じっくり選ぼう。

今週の万里子のオススメは、『ザ・ブルーマリーン』です。ユニークな設定と、のんびりした雰囲気が魅力よ。釣りを知らなくても大丈夫。パズル好きで、なおかつ対戦相手がいっぱいいる人なら『テトリス2』をどうぞ。

ワビ、サビがわかる人には『ザ・ブルーマリン』。内臓をピロピロ出して、日ごろのうっぷんを晴らそう。あとは『テトリス』系が好きならば『テトリス2』を買っておくに越したことはない。そんなとこですかな。

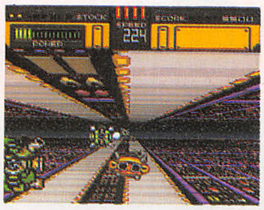
読者クロスレビュー

はなたーかだか　タイトー　7200円



8 やたら難しいシューティングゲームが多いなかで、こういう手頃な(?)難易度は好感が持てる。きれいなグラフィックといい、かわいいキャラクターといい女の子に受けそう。
山梨県　佐藤孝行

ハイパーゾーン　HAL研究所　8500円



7 スピード感は満点。あと、自機を乗りかえてどんどんパワーアップさせていくのが気に入った。ただ、敵が地味だったのが残念。もっと凝った演出の派手な攻撃が見たかった。
神奈川県　二階堂直哉

ベアナックル　セガ　6000円



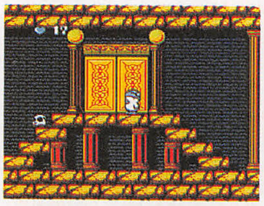
8 『ファイナルファイト』みたいなゲームが、メガドラでもプレーできるので買いました。キャラクターが小さいのが、残念だけど、あこがれの古代裕三のサウンドは文句ナシよね。
東京都　白石博美

ドラゴンズ・レアー　EPIC・ソニーレコード　5900円



7 難しいけど、今度は絶対に先に進んでやる！っていうヘンな魅力があると思う。すぐ死ぬから、くやしくて指が痛くなるまでやっちゃうの。主人公の動きもおかしくてヨイ。
千葉県　高平緑

へべれけ　サン電子　6200円



8 キャラクターのほわ～んとした雰囲気がいい。動きとかセリフとかもいちいちおかしいよね。遊んでて幸せな気分になれるゲームだ。これで操作法がもっと単純だったらなあ。
北海道　久保田健治

読者のみなさんのレビューを募集しています。これまでに自分がプレーしたゲームについての感想を100字前後にまとめ、はがきに書いて送ってください。このとき、ゲームのタイトルと点数を忘れずに。採用者には1000ガバス進呈。

あて先　読者クロスレビュー係まで

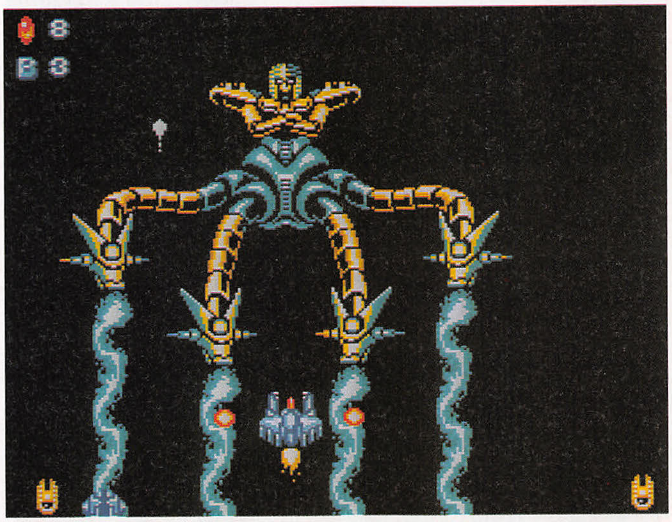
※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

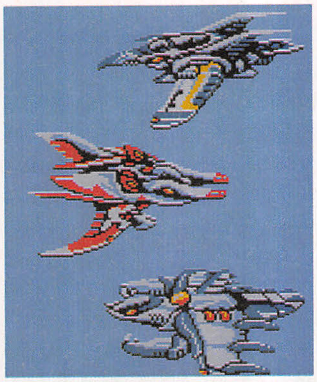
Software Impression
ソフトウェア インプレッション



ROMの足で出血しても ICの山に埋もれてみたい

VRCIVの威力爆裂!





クライシスフォース

FC ファミコン	シューティング	カートリッジ
	コナミ 発売中 6000円	2メガ

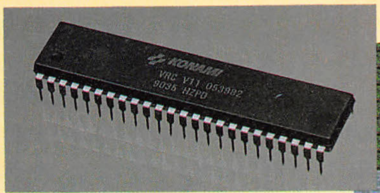
週刊前は、メガパラのためにメガドライブのサンプルがすべて集まってきた。ファミコンなどのサンプルは、ほとんど基板ごと編集部に送られてくるのだが、メガドライブは違う。詳細はわからぬが、ROM単体で配送に廻すメーカーが多い。配送されてきたROMは、自分でセガから借りている８メガ基板に載せなければ、ゲームはできないって寸法だ。このROM交換と呼ばれる作業に、特殊技術は必要ない。ROMの足が折れたらイヤだが、ええいままよ、とROMをソケットに差し込むだけ。気合と度胸、そしてROMの足を折ったときに笑って謝る心、この３つが必要なのだ。普通の人間だったら十分クリアーできる条件だが、やはりROM交換は面倒だ。怒りのROM交換、てな言葉もある。避けて通れる道だったら、人にやらせたい。そういうワケだから、メーカー様はROM単体ではなく、基板ごとサンプルを送ろう。紹介ページも増えるかもしれないよ。でも、その辺は私如きの者にはわからんので鵜呑みにされると困るが……。

私個人は、ROMが嫌いってワケじゃない。石関係は好きなほうだ。部屋にSYSTEM-2やTWIN-16などのROMキットが溢れ、ROMに囲まれた生活をしている人間である。最近の興味は、コナミのASSPだ。最初に触れたのは、ファミコンの『グラディウスII』に使われたVRC IV。ファミコンでココまでできるのかと感涙したものだ。ちなみに『クライシスフォース』もVRC IVだ。その後、VRC VIの『悪魔城伝説』、VRC VIIの『ラグランジュポイント』と流れていくワケ。その調子でスーパーファミコンにも、ASSPをのせていただきたいものだ。うむ。

で、『クライシスフォース』の感想だが、VRC IVの威力を堪能するためにバキバキ遊んだ。グラフィックとか、いいっスよ。５秒ごとに驚かされるし。いい仕事してるな、って内申書に甲つけちゃうよ。だまされたと思って買ってみそ。

梶原製作所(馬まっしぐら)

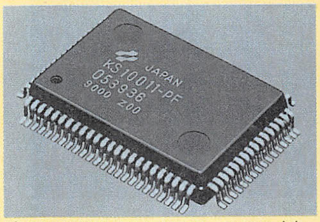
比類なきコナミのASSP(特殊用途向け汎用IC)



⬆ファミコンで初のFM音源を実現したVRC VII。これで、曲さえよければ文句ナシだ。たぶん。

FC VRC VII ラグランジュポイント





⬆PCBに搭載されたPSAC2。ひとつくれ。

PSAC2 KS10011 ゴルフィングレイツ



ずいぶん涼しくなってきて、最近はグッスリ眠れるようになったが、気持ち良すぎて朝寝坊をしてしまう。最近、ゲームで夜更かしすることが多いので、余計に朝寝坊に拍車がかかる。困ったものだ。

で、今日も遅刻なのだ。いつもより20分も遅いバスに乗り込み、東急新玉川線の駒沢大学駅へ向かう。愛読しているコミックモーニングの発売日なんだけど、昨日、野田が巨人を完封したので、デイリースポーツを買う。モーニングは1日遅れでも読めるけど、デイリーはその日しか読めないのだ。阪神ファンなら当然デイリーでしょう、やっぱり。

さて、この駒沢大学駅は構内に突風が吹き荒れることで有名だ。今日もその被害者が出るのではないかと密かに期待しながら、階段を降りていく。トコトコ。私より先に階段を降りる女子大生（レーヨン系素材のひらひらミニ着用）を発見！　装備から見て、ご近所の人じゃあない。ウン、あれはまちがいなく、突風によるモンロー効果の餌食となるに違いない。イヒヒヒヒ。

風が集まり、渦となって構内を駆け巡る。来ました、来ました！　突風だあー!!　ひらひらミニが揺らめく。瞬時に色、形状を想像し、次の瞬間に備える。しかし、現われたモノは、私の想像をはるかに超えた。なんと、ナマ尻が現われたのである。

Tバック……コイツをご存じだろうか。ブラジル、リオのカーニバルで地元のおねえさんたちが着用している尻丸見えのアレである。



サイレント・デバッガーズ

PCエンジン	アクション	Huカード
	データイースト　発売中　6800円	4メガ

ゲームの本質とは、パンツにありんす。

不幸なことに、彼女のひらひらミニはキュロットであった。つまり、完全にめくれあがっても、本人はまったく気がつかないのだ。お尻プリンプリン状態は、少なくとも8秒は続いたと思う。

さて、さんざん他人の尻を観察しておいて、こういうことを言うのはなんだが、こういう事件は、いざ起こってみるとそんなにうれしくない。尻は結構どうでもいい。パンチラの本質はパンツにあり。尻は一見、本質のようだが、私にとっては、じつは表層のパンツ自体に本質がある。たかがパンツでも、夢中になるということはいいことだ……オモムキ深い話だなぁ。

この理屈はそのままゲームソフトに応用できちゃう。CD-ROMだとか、立体音響だとか、ハード面がいろいろと話題になっているが、それは本質ではないのだ。これはいわゆる尻だ。ゲームにおけるパンツとは、グラフィックやサウンドに頼らない、〝おもしろさ〟にほかならない(ほとんどこじつけ)。『サイレント・デバッガーズ』のパンツ……つまりおもしろさは、グラフィックやサウンドに頼らない、宇宙ステーション内での〝ギリギリのサバイバル状態〟にある。

主人公と相棒のレオンは、財宝を求めて宇宙ステーションへやってきた。しかし、無人のはずのステーションは、モンスターの巣窟と化していた。おまけに主人公たちが侵入したことをセキュリティーコンピューターが察知、ステーションのすべての脱出用シャッターは閉鎖され、自爆システムが作動する。自爆システムのタイムリミットは100分間。時間内にステーション最深部にあるセキュリティーコンピューターにアクセス、自爆システムを解除しなければ、主人公は宇宙のチリとなってしまう。

ああ、燃える設定だなぁ。おまけに、このゲームはセーブができない。『ウィザードリィ』のような厳しいゲームシステムが大好きな私としては、もうやるっきゃない。

で、勇んでプレーしてみたのだが、なかなかうまくはいかない。ステーションのなかには、プレーヤーの着用する防御スーツを維持するためのバッテリー室、弾薬を補給するための弾薬室、そしてステーションの照明をコントロールするコンピュータールームと、全部で3つの主要拠点がある。で、モンスターのなかに頭のいいヤツがいて、主人公の命綱であるこの3つの拠点を破壊しようとする。

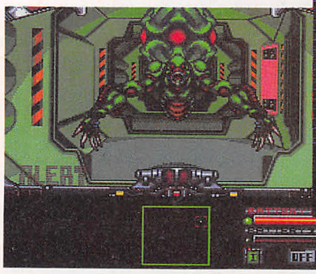
ゲームの大半は、ヘルメット内蔵のモンスターセンサーを駆使した、こいつとの追いかけっこに費やされる。これが結構疲れる。3つのうち、どれを壊されても、相棒のレオンがそれなりのフォローをしてくれるのだが、探索を続けるにはかなり不便になる。

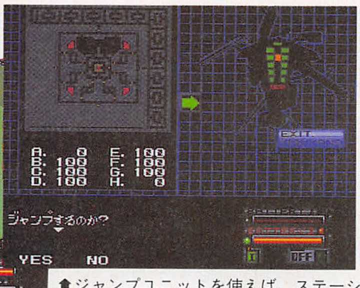
で、ひたすら追いかける。とにかく追いかける。転じて物陰に潜み、じっと待つ。センサーの音に耳を澄ませ待ち伏せする。これが、すごくドキドキするんだなぁ。追いかけ続けていくうちに、モンスターに対して、まるで人間を相手にしているような感情を抱くようになってくる。「ブン殴ってやる」とか「ケリ倒してやる」とか、「ブチ殺してやる」とか、ね。

もうこうなってくると夢中だ。たかがゲームでも、夢中になるということはいいことだ。やっぱりこいつはパンツゲームなのだ！

須田ＰＩＮ（パンツ評論家）

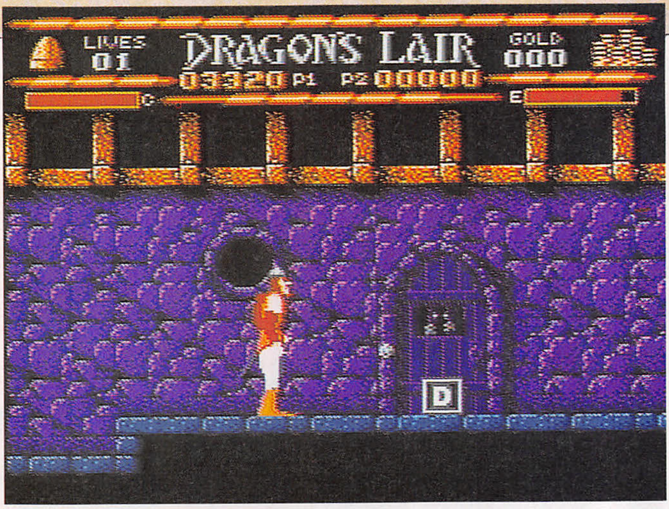
⬇ステーション内部を荒す緑色のモンスター。こいつを見つけたら絶対殺せ！





⬆ジャンプユニットを使えば、ステーション内を自由に移動できる。

超硬派アクションゲーム ヌルいRPGファン厳禁!



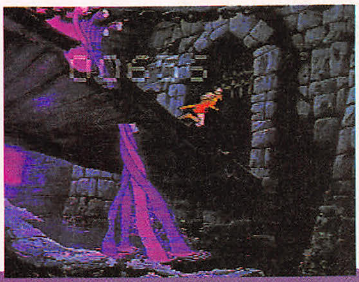
ドラゴンズ・レアー

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	EPIC・ソニー　発売中　5900円	2メガ

俺は今、北海道のホテルにいる。つまり、ホテルのテーブルに向かい、この原稿を書いているというわけだ。北海道のホテルで原稿を書いているというと、イカした作家のようで、なんとなくカッコイイ。脇に水割りかなんかが置いてあって、チビチビやりながら、タバコをフッとふかして、原稿用紙に向かう……。ライター冥利に尽きるというものかもしれない。90分2万円ぐらいで、ニャンニャン(こんな言葉、ありましたなあ)してくれる女の子を呼んで、お仕事は？　って聞かれたら、フッ、雑誌の編集さ。と答えるってワケだ。ひゃー。オレってカッコイイッ。と頭の中でいろいろ妄想してみたが、よーするに東京で仕事を終わらせることができなかったから、出張先にまでズルズルと持ってきただけ。あーもう、ススキノのネオンが俺を呼んでいるというのに。情報誌も仕入れて、ススキノ戦闘態勢も整のっているというのに。こーなったらしょーがない。サササのサッ原稿をあげて、ススキノへゴーするぞ。

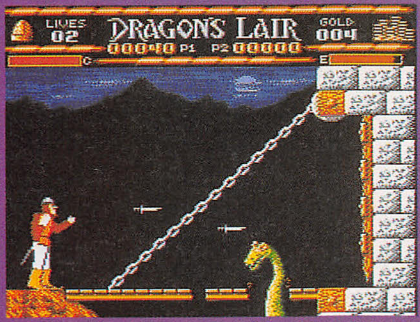
さて、『ドラゴンズ・レアー』。とにかく、時代に逆行したゲームだ。アクションゲームなのにかかわらず、コンティニューもなければ、ラウンドセレクトもない。しかも、メチャ難。城への入り口にかかる橋をドラゴンを倒してから渡る、という1画面目をクリアーするのが、第一関門。ゲームには通じまくってるヤツばかりが集まっているはずの編集部でも、この1画面目がクリアーできなくてネをあげるヤツが多いのだ。

しかし、このメチャ難の1画面目に『ドラゴンズ・レアー』のおもしろさのエキスがたっぷりと含まれているのだ。歩く、橋がこわれる、ジャンプ、ドラゴンが顔を出す、後ろへ下がる、短剣を投げる、ドラゴンを倒す、進む、こわれた橋を跳びこえる、ドラゴンが顔を出した穴を跳びこえる、城のなかへ入る、クリアー。これらの手順をかなりリズミカルに行なわなければクリアーできない。最初のうちはなかなかうまくいかなくて、イライラする。でも、このイライラは、うまく動作させられない自分にイライラなのだ。あー、そこでジャンプしちゃいけないっつってるのに、なんでジャンプするんだ、あー、オレってバカ!!　と、ついつい自分を戒めてしまう。単純にムズカシいというんじゃなく、何回かトライしてみれば、どこかからともなく、クリアーのための一筋の光が見えてくる。これだ。これこそ、真の硬派のアクションゲームだ。



☗カウンター入りの資料映像しかなかった。元祖『ドラゴンズ・レアー』のアニメ映像。

アクションゲームはごっつシビアなのがええ



☗まずぶち当たる、第一関門。1ドットの大切さ、コンマ1秒のタイミングの重要さを知るいい機会でもある。

いままでのゲームに慣れ続けた人からみれば、ただのこ難しいゲームでしかない。が、慣れてくると、徐々にこのこ難しさが快感になる。1ドットのずれが死を招く。『スペランカー』のスリルが全編に渡って持続するといえばわかりやすいかな。1ドットの緊張感たっぷり。

こんなことを書いても知ってる人はごく小数だと思うけど、もともと『ドラゴンズ・レアー』は、アーケードゲームだった。今ではほとんど見かけなくなったレーザーディスクゲームとして、アメリカから輸入されていたのだ。だからどうしたというわけではないのだが、このアーケード版をやりこんだという人は、あのアニメを思い出しながら、プレーするといい。あのレーザーディスクのアニメにもとづいたストーリーがゲーム化されている。

ちなみに、そのアーケード版を作ったシネアトロニクス社はもうこの世にはありません。日本では『ミスタードゥ！』を生んだユニバーサルという会社が輸入していた。ちなみに、ここはゲームから手を引いてパチスロをばんばん作っています。豆知識だね。

『ドンキーコング』でマリオを操作してタルをよけるのに夢中になったヤツ。『ディグダグ』で岩を使った全滅パターンを作るのに夢中になったヤツ。『ゼビウス』の隠れキャラクターのデマに踊らされて、再び『ゼビウス』をやりまくったやつ。そういうヤツらには、おススメしたい。RPGが好きで、RPGしかプレーしない、家庭用ゲーム好きには絶対に手に負えない。そこんところも、妙なプライドを持っているアーケード出身のゲーム野郎におススメしちゃう理由でもあるんだなあ。

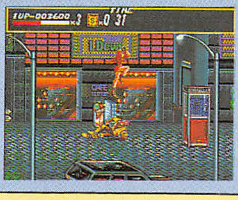
柴田英春(新人類アキラちゃん)

ゲームバトルロイヤル

今回のタイトル **ベアナックル**

元警官の3人が、街を支配する悪のシンジケートと戦う格闘アクションゲーム。プレーヤーは個性ある3人の主人公のなかから、好きなひとりを選んでプレーする。ふたり同時プレー可能。

セガ　発売中　6000円



ストレス解消にベストだぜ

堺K太（以下、K太） エチ毛はこのゲーム好きでしょ。よくやってたもんな。

エチ毛石井（以下、石井） そういう堺だってパソコン用のモニターにメガドラを接続して、このゲームばっかやってたじゃん。

K太　ち、知ってたか。みんなにはバカにされたけど……。オレはああいった種類のアクションゲームが大好きなんだよ。いわゆる格闘ゲーム。

石井　蹴って。殴って。ぶん投げて。確かにいいよね。ちょっと恍惚なかんじ。

K太　うん。現代人ってなにかと抑圧されてるだろ。サラリーマンなんてストレスたまりまくってるだろうし……。オレたちもたまってるけど。

石井　うん。僕もたまりまくってるよ。ムラムラしてるもん。

K太　君を見てりゃわかるよ。そのムラムラをこのゲームで発散しているってわけだろ。

石井　そのとおり。なんか健康的でしょ。

ちょっと似すぎ？

K太　けっこう家庭用でもアーケードでも、格闘技ゲームって多いよな。

石井　『アーバンチャンピオン』、『熱血硬派くにお君』……。

K太　確かにみんないいゲームだけど、古すぎて読者にはわかんないだろ。

石井　『ファイナルファイト』なら、みんな知ってるでしょ。あれはいいよね。

K太　あれも確かにいいゲームだけど……。オレが『ベアナックル』を好きになったのは、『ファイナルファイト』のスーパーファミコン版があったからなんだ。

石井　どういうこと？

K太　あれってアーケード版のふたり同時プレーがなくなっちゃっただろ。忍者もいなくなっちゃったし……。それが唯一の不満だったんだ。

石井　このゲームはふたりで遊べるもんね。

K太　やっぱそれだろう。

石井　メガドライブはそういうゲームが多いよね。『ゴールデンアックス』に『エイリアンストーム』。

K太　やっぱ、クラくひとりでプレーするよりも、みんなでプレーしたほうがたのしいよな。

石井　でも、このゲームだけを見てみると、不満も多いよね。

K太　やっぱキャラのサイズかな。ふたり同時プレーはできるけど、小っちゃくなった。なんかミクロなかんじ。

石井　もっと大きいキャラでやってほしかったね。このサイズの倍ぐらいがベストかな？

K太　やっぱ、遅くなっちゃうんじゃないか？　このサイズでも敵キャラが多いときはスピードが遅くなった……。

石井　まあ、キャラのことはしょうがないとしても、ゲーム全体にただようパクリムードだけは、なんとかしてほしかった。

K太　みんなセガ版『ファイナルファイト』とかいってたもんな。なんかムードがそっくり。格闘アクションゲームはこんな感じのが多いよなあ。まあ、キャラクターは3人いるし、スペシャル攻撃もあるし、それなりに差別化しようとしているのはわかるんだけど。

石井　『アーバンチャンピオン』には似てないよね。

K太　しつこいって……。

細かい部分の印象など

石井　3人のキャラではだれをよく使う？

K太　エチ毛はブレイズでしょ？

石井　僕はアクセルオンリーだよ。

K太　アクセルって中途半端でなんか好きになれないんだよな。

石井　そうかなあ。ジャンプ以外は完璧でしょ。

K太　オレはやっぱアダムだな。動きはちょっと遅いんだけどね。ボクシングが得意ってとこがいいんだよ。見せるプレーならブレイズが最高だけど。

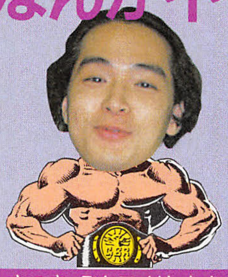
石井　でも、どのキャラクターを使っても、そんなに難易度は変わらないからいいよね。だれでもサクサク進んでいける。

K太　悪くいえば個性がはっきりしていないってことだろ？　キャラクターの個性で判断するなら、同じ時期に発売された『ストリートスマート』のほうがいいかもしれない。

石井　もっといろんな主人公がいてもよかったんじゃないかな。すごく太った人とか、ガリガリなんだけど身長は2メートル以上ある馬場みたいな人とか……。

K太　そうだな。どのゲームにも

あの黒いボディーってなんかイイなと思うんだ



さつき、ぶんご、はしもと
堺K太

最近、メガドライブの元気がいい。『ソニック』も、『ベアナックル』も良質のソフトだし、メガCDの発売も近いし……。『サンダーフォースIII』と『ゴールデンアックス』ぐらいしか遊ぶものがなかった時代と比べると雲泥の差だ。スーパーファミコンは黙ってても売れるから、みんなメガドライブを買うように。

ありがちな拳法使いっていうのは、もうあきたよ。
石井　腰使いとか舌使いのすごいキャラってのも見てみたいなあ。
K太　鞭を使う敵ならいるけどね。
石井　あとステージ構成がちょっとね。
K太　似た面が多いよな。あまり変化がない。マイキャラと同じ。
石井　敵キャラも色違いのやつが多かった。
K太　やっぱ容量の問題かな。8メガぐらいのほうがいいものができるような気がする。CoCo小林もいってたことだけど、セガのソフトは意味なく4メガにしてゲームの魅力を少なくしてるよな。
石井　おしいよなあ。値段は安くておいしいんだけどなあ。なんか極上の美人が誰にも気づかれずに、なにもない片田舎で、ひっそりと一生を終えるってかんじ。
K太　『ベアナックル』の持っている独特の良さはみんなに伝えたい気がする。
石井　それには『2』を大容量で、もっと凝って作るしかないでしょ。
K太　でも、続編モノは多すぎるからなあ。

戦いかたは自由なのだ

石井　こういうゲームって、人によっていろいろな戦法があるよね。
K太　それも魅力のひとつだろ。
石井　僕は敵を穴に落とすのが好きなんだ。ステージ4なんかバックドロップザルになってたよ。
K太　オレはステージ7のエレベーターが好きだな。柵の上に乗っかるのが、なんかとってもスリリングなんだ。
石井　僕も好き。本当にあんな所に立ってたら、ちびっちゃうよ。
K太　あと、アイテムが多彩なんだ。割れたビールビン、金属バット、鉄パイプ。
石井　凶器フリークにはたまらないよね。
K太　ビールビンなんてわざわざ割ってから使ってる。ダーティーだけどケンカの基本だ、っていってる人が編集部にいた。
石井　金属バットはいい音がしそうだよなあ。スイングのグラフィックもかっこいいし……。鉄パイプは、なんか手がサビ臭くなりそうで嫌なんだ。
K太　けっこうこだわるんだな。あと、このゲームはボスが個性的だよな。
石井　僕はボンゴが好きだな。火を吹くデブってだけで、笑えるよ。
K太　オレはアントニオだな。世界ブーメラン大会3位の記録保持者が、どうして悪のシンジケートに入ってしまったのか、ちょっと気になるんだ。
石井　なんかつらいことがあったのかなあ。
K太　あと、ラストも気になる。あの展開だと、実はマルチエンディングなのかな、なんて気になっちゃうよ。
石井　あのボスの質問のことでしょ。まあエンディングの話は、これからプレーする人のためにもやめておこうよ。
K太　そうだな。

やっぱり女はお色気でしょ

石井　あと、このゲームってお色気方面が強力だよね。
K太　ジェネシス版ではブレイズのミニスカートが修正されたらしい。ちょっとマヌケ。
石井　あのミニスカートを拝めないなんて、アメリカの青少年たちは不幸だなあ。
K太　ブレイズが後ろから敵に抑えられているところなんて、胸をもまれているみたいだもんなあ。
石井　うん。あの場面では、僕も敵になりたかったよ。
K太　あとブレイズのバックドロップもよかった。
石井　そうそう。あれなら敵になって、くらってもいいよ。背中に当たる胸の感触を味わいながらあの世へと堕ちていく。なんか世紀末チックでいいなあ。
K太　ブレイズの話ばっかだけど、女の敵キャラもいいよな。あのムチもったやつ。
石井　なんか●●なかんじ。
K太　そうそう。ドイツのゲシュタポとかをあつかった、昔のB級官能映画に出てくるエッチなオネーサンってかんじなんだ。
石井　う～ん。いまいちイメージが浮かばないなあ。
K太　エチ毛は若いから知らないだろ。あれはいいぞ。
石井　そんなにいいのか……。なんかムラムラするなあ。
K太　まあ、家庭用ゲームでエッチゲームを発売するのは不可能だから、こういったさりげないお色気をゲームのなかに取り入れてほしいよ。
石井　ゲシュなんとかの映画ってそんなにいいの？
K太　話がちょっとズレちゃったけど、もし続編があるならオレたちの意見も取り入れてほしいなあ。

今回、話題にのぼったゲーム

ファイナルファイト
カプコン



➡アーケード版から移植された格闘アクションゲーム。アクションゲームが苦手な人でも十分に楽しめる。選べる主人公は3人からふたりに変更されている。

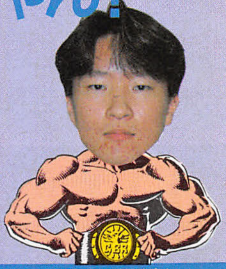
ストリートスマート
トレコ



⬅ふたりの主人公からひとりを選んでプレーする格闘ゲーム。プレーヤーは全米格闘技のチャンピオンを目指して、全9ステージを戦い抜く。戦いはすべて1対1。

うん、こりゃーなかなかよくできてるじゃん！

んー、ぼかぁーこーゆーバイオレンスなアクションゲームが好きなのわけ。なんちゅーか、人をバキバキ殴ってると闘争本能が次第にかきたてられて……。うおりゃぁ、へぁっ、ちぇすとぉー……はあはあ疲れた。まぁいいや。とにかくこのような良質なアクションゲームの出現を熱望するのでありんす。



DDTおやじ
エチ毛石井

THE SELECTION

Since 1991

We, Famicom Tsushin, recommended this game as an excellent work which won't fail your expectation.

■超魔界村
■スーパーファミコン
■カプコン
■発売中　8500円
■カートリッジ
■8メガ

なんだかんだプロパガンダ、と『超魔界村』は発売された。エンディングを見たヤツもいるだろうが、ワシも見たからいいや。そんなもんだよ、世間ってのは。

文：梶原製作所

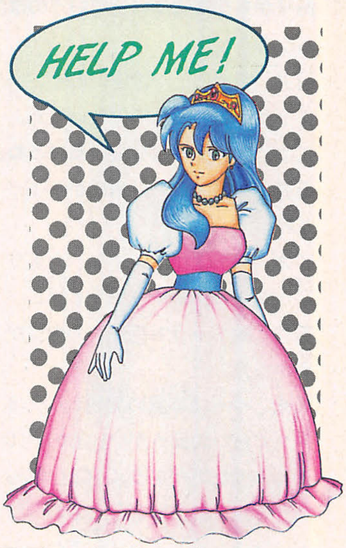
期待の新作
ザ・セレクション

"期待の新作 ザ・セレクション"は、"WEEKLY TOP30 期待の新作"のデータに基づいて、編集部が独自に選んだ注目ソフトを紹介するコーナーです。

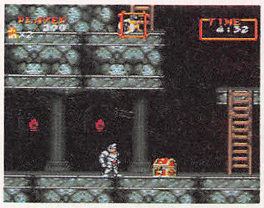
またまた魔界へ戻らにゃイカンよ

待てば海路の日和あり。とうとう『超魔界村』が皆様の手元へわたる日がやってきた。その瞬間終わらせてしまった有難みのない強者。2段ジャンプが会得できずにアーサーを成仏させまくっている不心得者。日常生活に追われて、まだカートリッジに電源を入れてない高度成長化時代の落とし子。いろいろいるとは思うが、ニッチもサッチもいかなくなったら前号の徹底攻略を読め。5面までならサクサク進めるようになるぞ(当社比)。

6面はレッドアリーマーエースの宝庫だけに、ちと苦しい思いをするだろう。唯一上方向に撃てるクロスソードで迎撃するのがコツだ。魔法直撃作戦は、外したときが怖い。でも、そこまで装備が整っていれば魔法に頼るがよかろう。ボスのアスタロトは、クロスソードで倒すのに時間がかかりすぎる。宝箱の数を調整してボスの手前で武器を交換できるようにしたい。7面は下のダイジェストを参考にしよう。まあ、頑張ってくれよ。



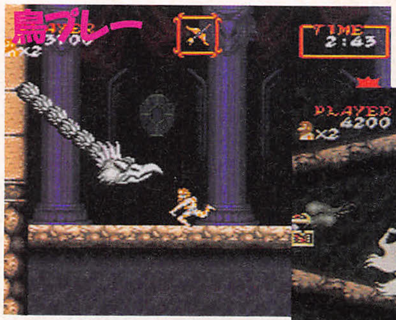
ステージ7(1周目)をダイジェストで紹介するっす



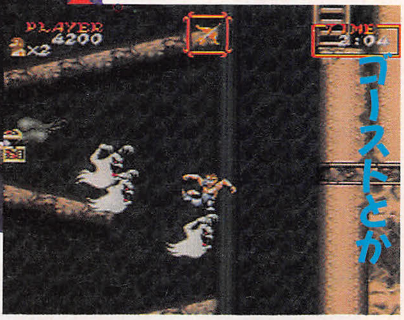
⬅最初の宝箱で武器をボウガンにせよ。強制はしない。



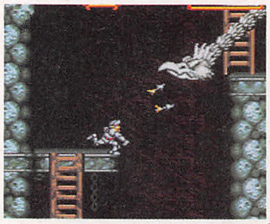
⬅ココの赤いヤツは、追撃のボウガンで粉砕しろ。



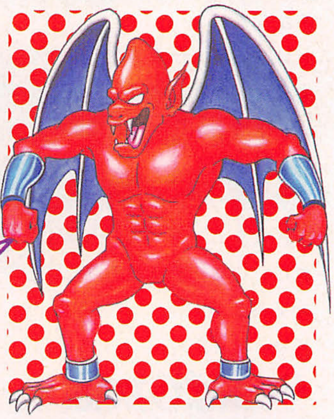
⬇ボス直前は、ゴーストとミミックが氾濫する最大の難関だ。急がずに、ミミックを倒して進もう。



⬆7面中盤の鳥。弾まで吐いてくるワガママ野郎だが、序盤の鳥を倒す要領と同じようにすればいい。

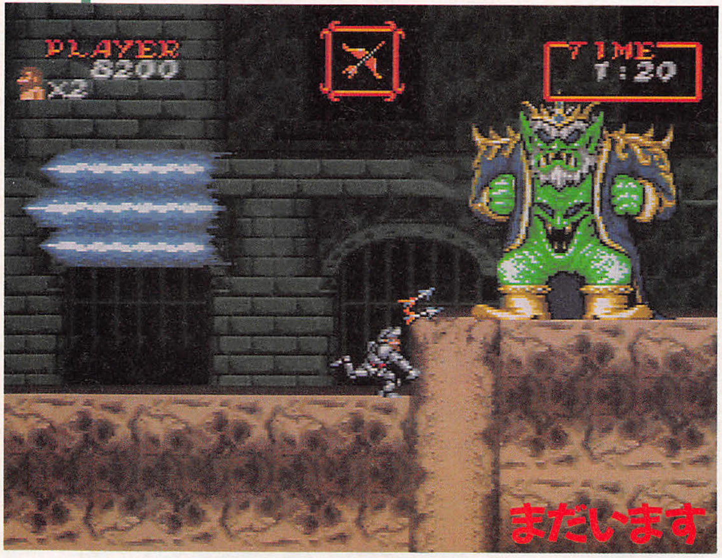


⬅ハシゴを上がるたびに鳥がいる。画面端から攻撃しよう。



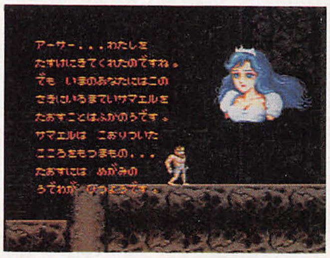


⬅『魔界村』時代のボス。少しは成長したらしく、レーザーを出すぞ。時間切れに気をつけながらボウガンで攻撃せよ。



⬅アスタロトの後に、バージョンアップしたアスタロトが出現。地形の窪みで待機し、ボウガンを連射だ。炎の長さには注意したほうがいいよ。

ステージ8に行かせてくれって



8面かと思いきや、プリンセスのメッセージが……。どうやら『魔界村』シリーズ伝統の2周目に突入するらしい。それも女神の腕輪がなければ、8面には進めないとのコト。ああ、諸行無常。とにかく、気を確かに持って2周目に突入だ。1周できる実力があれば、2周目の7面までは余裕で進めるだろう。自分の腕に自信を持て。オラ、進め進めー。

THE SELECTION

Since 1991

We, Famicom Tsushin, recommended this game as an excellent work which won't fail your expectation.

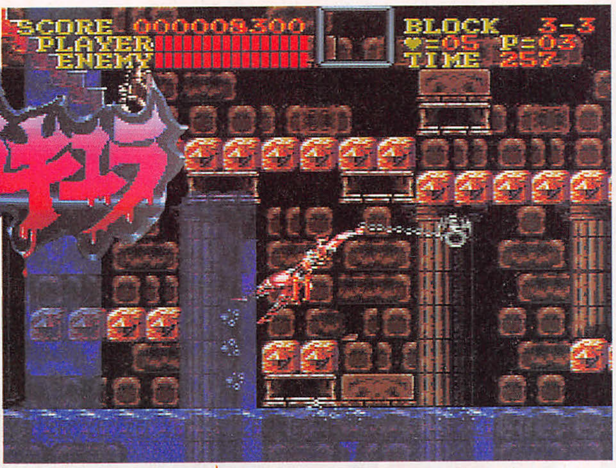
■悪魔城ドラキュラ
■スーパーファミコン
■コナミ
■10月31日発売　8800円[込]
■カートリッジ
■8メガ

コナミ『ドラキュラ』シリーズの最高峰ともいえる、スーパーファミコン版『悪魔城ドラキュラ』の登場だ。今回も、ああっと驚く仕掛けがいっぱいなのだっ！

文：アルツ鈴木

『ドラキュラ』シリーズの新しい波がやってきた

悪魔城ドラキュラ

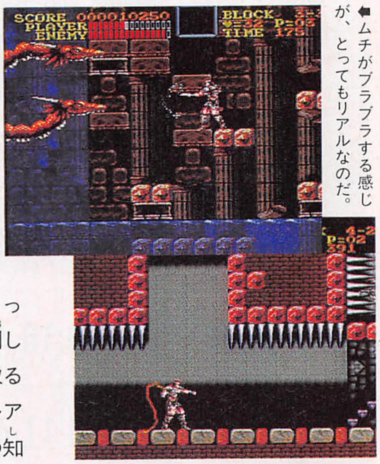


時代が変わって ムチも変わった

前回は、スーパーファミコン版『悪魔城ドラキュラ』のシモンの動きについて、解説をしてみた。そして今回は、さらに補足として、ムチに関する解説をしてみようと思う。

ご存じのとおり、ムチは、主人公シモンが初めから装備している武器だ。こいつを振るって、襲ってくる敵たちをなぎ倒してゆこう。ムチはアイテムを取ることによって、2段階にパワーアップする。なーんだ、そんなの知ってるよ！　なんて早とちりしてはいけない。だって、今度はスーパーファミコン用だからね。ムチだって、パワーアップのひとつやふたつするのだ。

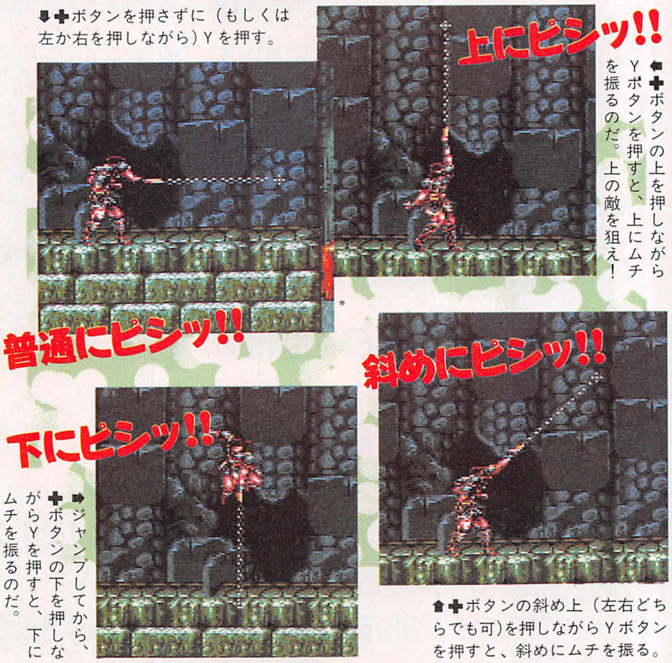
スーパーファミコン版『悪魔城ドラキュラ』では、ムチを横以外にも上下、そして斜めに振ることができるのだ。さらには、グルングルン振り回すことだってできちゃう。このフィーチャーの導入によって、シモンの攻撃パターンが、さらに豊かに、強烈になった。一刻も早く、マスターしてほしい。



⬅ムチがブラブラする感じが、とってもリアルなのだ。

⬆最初の装備は革のムチ。短いうえに、威力が弱い。パワーアップさせよう。

多彩なムチアクション!!



⬇✚ボタンを押さずに（もしくは左か右を押しながら）Yを押す。

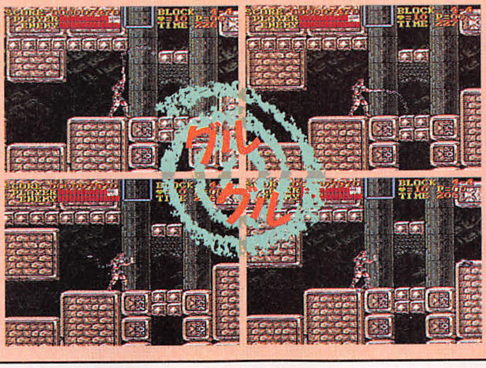
⬅✚ボタンの上を押しながらYボタンを押すと、上にムチを振るのだ。上の敵を狙え！

➡ジャンプしてから、✚ボタンの下を押しながらYを押すと、下にムチを振るのだ。

⬆✚ボタンの斜め上（左右どちらでも可）を押しながらYボタンを押すと、斜めにムチを振る。

ムチを振り回すようになったシモン

スーパーファミコン版『悪魔城ドラキュラ』では、Yボタンを押すと、シモンがムチを振る。このとき、一度押したYボタンを離さずに✚ボタンを押すと、押した方向にムチを振ることができるのだ。つまり、Yボタンを押した状態で✚ボタンを回すように押せば、ムチを振り回すことができるってわけだ。ただし、ムチを振り回しているときは、普通に振ったときよりも威力が弱いのだ。堅い敵を相手にするときは、何度も何度もムチを当てなければならない。使いかたを間違えないようにね。



つりプレーも楽しめる



⬆敵の真上で、Yボタンを押しっぱなしにすると、ムチがダランとたれて、つりをしているように見える。敵も倒せる。

数字のなかから勇者の個性を読み取ってみろ!

THE SELECTION
Since 1991
We, Famicom Tsushin, recommended this game as an excellent work which won't fail your expectation.

- ■ダンジョンマスター
- ■スーパーファミコン
- ■ビクター音楽産業
- ■11月発売　9800円
- ■バックアップカートリッジ
- ■8メガ

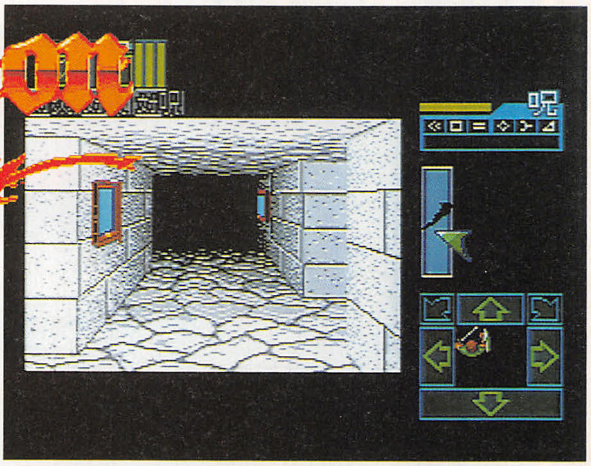
今回は24人の勇者の能力値を公開する。パーティー編成の際の参考にしてほしい。なお、表中の"位置"は、前号に掲載したレベル1のマップに対応している。

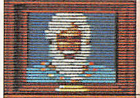
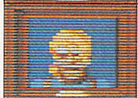
構成：田原誠山

Dungeon Master

洞窟講座第4回

勇者たち



	位置	名前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	強さ	機敏さ	賢さ	生命力	耐魔法力	耐火力
	①	ナビ	55	65	15	43	41	36	45	45	55	55
	②	ゴスモグ	60	55	18	42	40	43	48	34	50	59
	③	ヒッサー	80	61	5	57	58	48	35	35	43	55
	④	アレックス	50	57	13	46	44	55	45	40	35	40
	⑤	ホーク	70	85	10	46	45	35	38	55	35	35
	⑥	ソンヤ	65	70	2	54	54	45	39	49	40	40
	⑦	ボリス	35	65	28	38	35	45	55	40	45	40
	⑧	チャニ	47	67	20	40	37	47	57	37	47	37
	⑨	モウファス	55	55	19	44	42	35	40	48	40	45
	⑩	レイラ	48	60	3	42	40	53	45	47	45	35
	⑪	ウーフ	40	50	30	37	33	57	45	40	35	40
	⑫	リンフラス	65	50	12	49	45	45	47	35	50	35

	位置	名前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	強さ	機敏さ	賢さ	生命力	耐魔法力	耐火力
	⑬	スタム	75	80	0	52	52	43	35	50	35	35
	⑭	ガンドゥ	39	63	26	42	39	45	47	33	48	43
	⑮	ゼッド	60	60	10	42	40	40	40	50	40	40
	⑯	イアイドー	48	65	11	45	43	55	40	35	45	50
	⑰	ティギー	25	45	36	34	30	45	50	35	59	40
	⑱	シーラ	53	72	15	41	38	35	43	45	42	40
	⑲	イライジャ	60	58	22	44	42	40	42	36	53	40
	⑳	リーフ	75	70	7	47	46	40	39	50	45	45
	㉑	アジジ	61	77	7	48	47	48	42	45	30	35
	㉒	ウー・ツェ	45	47	20	41	38	35	53	45	47	40
	㉓	ハルク	90	75	0	54	55	43	30	46	38	48
	㉔	ダルー	100	65	6	50	50	30	35	45	30	45

24人中、もっとも高い数値を赤い字で示した。



ONE POINT
練習用のシナリオを含めて4シナリオ、全28ステージあり、このほかに対戦モードもあるぞ。

迫りくる敵から陣地を守れ
ランパート

ファミコン FC	シミュレーション	カートリッジ
	コナミ　11月29日発売予定　5800円	2メガ

まず自分の城を中心とした領地のなかに砲台を設置し、攻撃してくる敵を迎撃する。戦闘時間は決まっていて戦闘ターンが終わると、破壊された城壁を修復しながら領地を広げていく修復ターンに移る。これを1ターンとして、決められたターン内に敵を全滅するか規定ポイントを獲得すればステージクリアー。攻撃のシューティング性、城壁を修復するパズル性、さらに戦略を考えるシミュレーション性をミックスした新しい感覚のゲームなのだ。各シナリオのアドバイスをよく聞いて戦おう。

攻撃してくる戦車を撃退せよ

ゲームが始まるとそのシナリオの主人公がどのように戦ったら有利になるかアドバイスをくれるからしっかりと覚えておこう。まずあたえられた砲台(通常は3基)を領地内に設置する。戦闘ターンが始まると画面に敵の戦車が現われ、城壁めがけて攻撃してくるから迎撃開始。照準を合わせてFIRE!!


➡主人公のメッセージはちゃんと覚えておかないとあとで苦しくなるぞ。

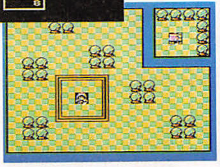

➡集中攻撃を浴びて城壁はボロボロに……。どんどん攻撃しよう。

クリアーの条件は……

ステージにはあらかじめクリアーポイントが設定されていて、そのポイントに達するか、敵を全滅させればクリアー。ポイントは領地を拡大するとたくさんもらえる。これらはもちろん決められたターン内にやるのだ。また、シナリオによっては家や宝箱を塀で囲むとクリアーという場合もある。

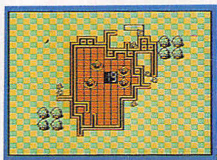


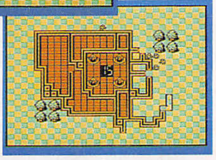
➡規定ポイントを獲得すると占領したことになってステージクリアー。


➡メルヘンシナリオでは、おばあちゃんの家を囲めばクリアーだ。

壊された壁を修復

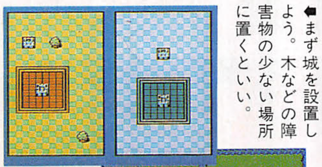
攻撃ターンが終わると今度は修復ターン。10数種類のブロックを上手に組み合わせて修復しながら領地を広げていこう。このときに城をちゃんと城壁で囲んでおかないと即ゲームオーバーになってしまうぞ。歩兵がワラワラと出てきて邪魔するから気をつけないとすぐに時間切れにもなるのだ。

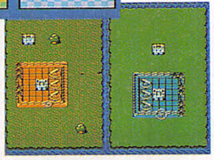

➡欲しい形のブロックがでるとは限らない。慣れないとかなり苦戦する。


➡上手に領地を広げていこう。邪魔な歩兵は城壁で囲めば消せる。

対戦モードもあるぞ

シナリオモードのほかに対戦モードもついているぞ。画面を2分割し、二手に分かれておたがいに攻撃しあう。修復ターンで領地を広げていくのだ。城を囲めなかったり、先に相手にクリアーポイントを達成されると1ミスとなり先に3ミスしたほうが負けだ。戦闘や修復のターン時間は設定可能。


➡まず城を設置しよう。木などの障害物の少ない場所に置くといい。


➡相手の城壁を狙って攻撃。修復しにくそうなところを集中攻撃しよう。

3つのシナリオに挑戦

それぞれのシナリオでは違ったタイプの敵が登場するからどれをやっても新鮮。クリアーの条件も普通とは変わっていたりするからよくアドバイスを聞いておこう。



➡メルヘン編、ファンタジー編、戦国時代編の順番に難しくなっていく。

メルヘン編

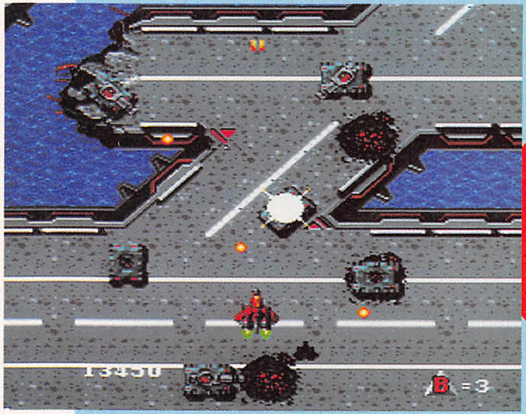

森のはずれにあるおばあちゃんの家へ赤ずきんちゃんを連れていこう。森のオオカミやネズミに襲われないように進もう。全部で5ステージ。

ファンタジー編


舞台は9世紀の北欧。平和な町に突然現われたドラゴンやゴーレムなどのモンスターを退治せよ。全部で7ステージあり、なかなか手ごわいぞ。

戦国時代編


織田信長が主人公となり天下統一を目指して戦いを繰り広げていく。桶狭間の戦いや長篠の戦いがモデルになっている。1番難しいシナリオだ。



ONE POINT

アーケードからの移植シューティング。なんといってもムチャクチャむずかしいのがウリ。

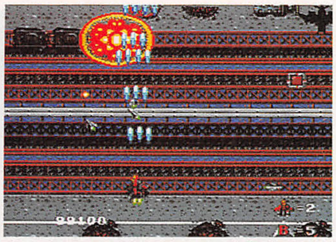
高難易度シューティング
雷電

PCエンジン	ハドソン　シューティング	Huカード
	11月22日発売　7200円	6メガ

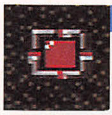
最近はやや小数派となったたてスクロールのシューティングだけど、やはりこちらのほうが本格派の雰囲気が味わえる。パワーアップシステムはシンプルで、ステージ構成も単純。しかし、そのむずかしさはハンパじゃない。ウデ自慢のゲーマーでさえ手を焼いたといわれるアーケード版よりは多少難易度を落としてはあるが、それでも相当なもの。また、開発中なのでハッキリとはわからないが、モードは1Pのみで難易度設定はなし。ひさびさに手ごたえのあるシューティングがあらわれたぞ。

武器はシンプルに5種類

武器はメインウェポンが2種類、サブウェポンが2種類でそれぞれからひとつずつ選ぶシステムになっている。これはパワーアイテムを取ることによって、それぞれ5段階にパワーアップする。そのほかに必殺兵器のボムがあるが、弾数が少ないので、いざというときしか使えないのが難点だ。



⬆うまくなったらレーザーとホーミングの組み合わせがベスト。とにかくパワーアップしていくのだ。



ワイドショット
最大にパワーアップすると画面をおおいつくす。ザコ相手には便利だ。



レーザー
1点に対する攻撃力はワイドショットより強力。ボス相手ならこちら。



ニュークリアミサイル
まっすぐに飛び、レーザーと組み合わせると最強の前方攻撃兵器となる。



ホーミングミサイル
敵を追いかけて飛びつづける。威力は弱いのでザコ退治にむいている。



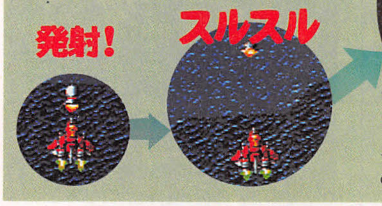
ボム
最強兵器。弾数が少ないので、使うタイミングがむずかしい。



フェアリー
ハイスコアやパワーアップアイテムを出してくれる天使のような存在。

ボムの使い方、使いどきがポイント

敵を何秒間も強力な炎で焼きつくす最強兵器だ。画面の半分くらいをカバーできるのも魅力。ただし発射してから爆発までに少し間があり、発射のタイミングがむずかしい。また弾数が少ないので、ボス相手に使うのが鉄則だ。





⬆やっと爆発だ。でも火炎はごらんのとおり超強力だぞ。

STAGE 1 のどかな牧草地帯。でも敵は最初からメチャ強い

雷電が航空母艦を発進するかっこいいグラフィックからスタート。ザコ軍団は空の敵がメインで、ハエのように群がってくる。たまには大物がまじっているので要注意だ。最初の武器はワイドショットのレベル1なので苦労するぞ。まずはパワーアップアイテムを取ることに専念しよう。



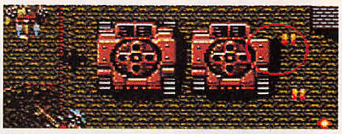
⬅このくらいのザコはどうってことない。パスパスいこうぜ。

コイツを見逃すな



⬅パワーアップアイテムを出すのはコイツ。絶対に生かして帰すな! 確実に撃とう。

片方を集中攻撃だ

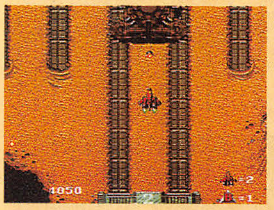


⬆強いザコがペアで出てきたら、片方を先にかたづけるのはシューティングの鉄則。

BOSS デザートスパイダー×2

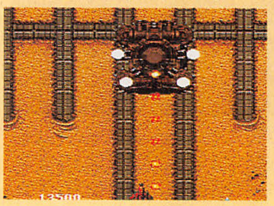
双子(?)の巨大な戦車。レーザーでパワーアップしていないかぎり、ボムなしで倒すのはむずかしいだろう。また最初の1台を急いで倒さないと、2台の集中攻撃をあびることになるぞ。

まずはボムを撃て!



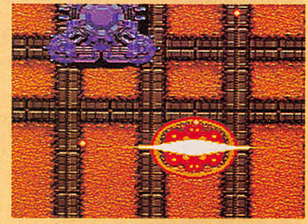
⬅障害物から顔を出した瞬間にボムを発射だ!

ここが安全地帯



⬅正面から少しずれた場所なら弾をよけられるぞ。

なんと2匹目が!!

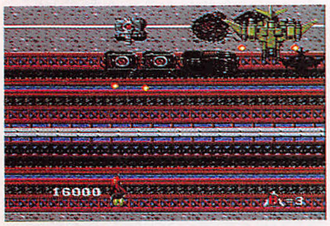


⬆1台を倒しても安心はできない。すぐに2台目がやってくるぞ。

STAGE 2 戦車がうようよ〜ん ワイドショットほしい

空にも強いザコがいるが、メインは地上の戦車軍団。撃っても撃ってもワラワラと登場するぞ。パワーアップしたワイドショットとホーミングミサイルで、画面に出た瞬間に倒してしまうのが一番だ。列車砲など防御のカタイ敵も多いので、油断は禁物だ。

列車砲や



⬆先頭の機関車は無害だが、後ろのふたつの砲台はカタイ。しつこく撃とう。

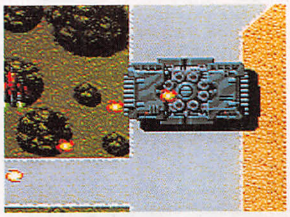
ガンボードが



⬆じつはコイツもパワーアップアイテムを出してくれるのだ。見逃すな！

のびちぢみ自在、対空戦車は強力だ！

ステージの中盤に登場する対空戦車はメチャクチャ強い。まず登場したとたん小さい弾を発射。その後ググッと車体が横にのびて、大きめの弾を帯のように撃ちだしてくるのだ。これは自機を追いかけるので、左右に大きく移動しながら攻撃しよう。ボムを使うのはなるべくガマンしたい。



➡ここまで逃げないと、弾をかわすことはできない。

BOSS フライングフォックス

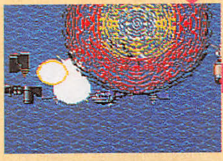
機体全体から、飛行機のような羽ミサイルを発射する。ただし登場したらすぐにボムを連射して、翼を吹き飛ばしてしまえばミサイルは出なくなる。もちろんそれだけではダメ。小さくなってからは、大小の弾で直接攻撃してくるぞ。左右に移動しながら攻撃しよう。

ここで1発目発射！



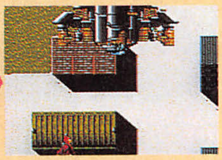
➡ボスの影が見えたとたんにボムを発射。ボスの攻撃を防ぐ、炎の盾になるのだ。

翼がとれて…



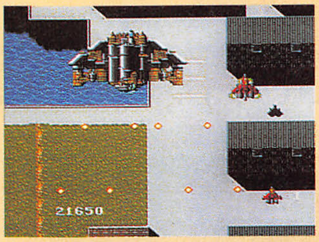
➡ボムの威力は絶大。うまく当たれば、ボスをバリバリと燃やしてくれるぞ。

小さくなるぞ



➡ハハハ、こんなに小さくなっちゃいました。でも攻撃は激しくなる一方だ。

最後は左右移動のヒット&ラン



⬆まずここでボスの弾がとぎれるまで待っていよう。



⬆今だ！ 連射しながら右に移動しろ！止まると集中攻撃されるぞ。

STAGE 3 ボス、ザコともに強力！ 前半戦のクライマックス

敵の軍港内部のステージ。ザコは空と海上の敵が中心で、1、2面より登場する数もずっと多い。また、弾を発射するまでの時間が短いのも特徴だ。さらに海上砲台やガンシップなどカタイ敵が多いので、かなりパワーアップしていないと苦しいはず。初心者にはワイドショットとミサイルの組み合わせがオススメだ。

ボートがうようよ



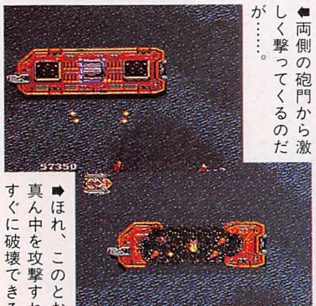
➡海を走るくせに、なぜか飛行機と同じスピードなのがナゾ。数も多いぞ。

この弾は破壊可能



➡ラグビーボールのような弾は、破壊できる。もちろんよけるのがベストだが。

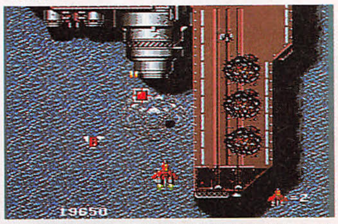
砲台の弱点はココ



➡両側の砲門から激しく撃ってくるのだが……。

➡ほれ、このとおり。真ん中を攻撃すればすぐに破壊できるね。

最後にパワーアップ

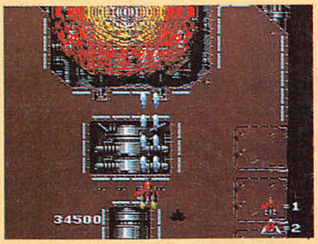


⬆ありがたや、ボスの直前にはたくさんパワーアップアイテムが出るぞ。

BOSS ファランクスMKⅢ

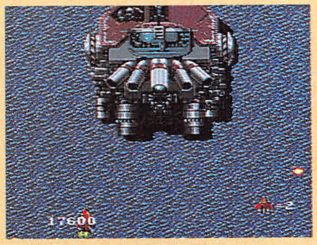
あたりかまわず無数に弾を撃ち出してくる強敵。ただし最初の攻撃でボムを出してくれる確率が高いのが唯一の救いだ。最初のうちに、いかにすばやくボムを連射するかがクリアーの決め手となる。ちなみに途中で装甲板がはがれて大砲がむきだしになるが、ビビッてはいけない。

集中爆撃



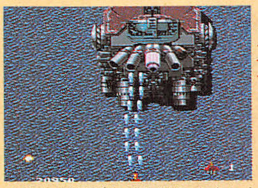
⬆最初はとにかくボムがなくなるまで連射。できるだけ中心に当てるようにしよう。

ゲッ！ 大砲が！



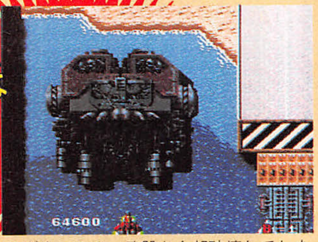
⬆装甲板がなくなり大砲がむきだしに。今度はこれを破壊するのだ。

撃ちまくりー

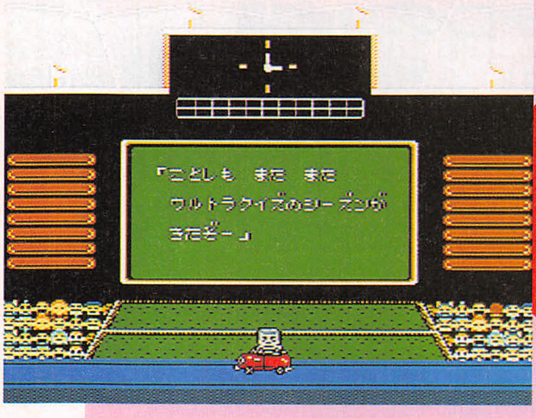


⬆あとは逃げながら撃ちまくれ！キミの反射神経にかかっている。

最後は無抵抗だぜ



⬆ざまーみろ。武器を全部破壊してしまうと最後は無抵抗になるのだ。



ONE POINT

近年のクイズブームの火つけ役ともいえる番組をみごとにゲーム化。RPGモードも搭載。

知力だけでは勝ち残れない

アメリカ横断ウルトラクイズ

史上最大の戦い

FC ファミコン	クイズ&RPG	カートリッジ
	トミー　11月29日発売　7800円	4メガ

日本3大クイズ大会のなかでも一番の歴史と知名度を誇る、『アメリカ横断ウルトラクイズ』。昨年末に発売されたゲームボーイ用ソフトに続いて、今度はファミコン用ソフトとして登場したぞ。当然、大きくパワーアップしての登場なのだ。気になる問題数は、○×、3択合わせて全部で2000問もあるぞ。もちろん、ウルトラクイズで優勝することはとてもむずかしいが、なんと今回は、優勝しただけでは終わらないのだ。ウルトラクイズの優勝者には〝クイズRPGモード〟が待ちうけているぞ。

知力、体力、時の運でめざせニューヨーク!

あのアメリカ横断ウルトラクイズを完璧にシミュレートしたこのソフト。ゲームドームからニューヨークまでの全14ステージをクリアーして、ファミコン界のクイズ王をめざすのだ。もちろん、知力だけでは勝てないのが、ウルトラクイズのウルトラクイズたる由縁。アクションの要素も随所に取り入れてあるのだ。そして、名物(?)のバツゲームもあるぞ。これが、とてもムズいんだよなあ。

まずははがきを書け



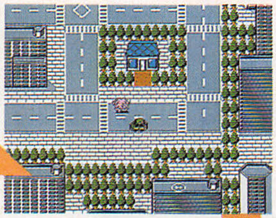
⬅まずは参加しないことには優勝もできないぞ。

いざ! 出陣!



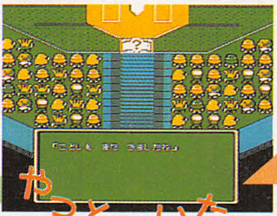
⬅お母さんからはがきをもらったら、いよいよ出陣だ。

クルマに注意しろ!



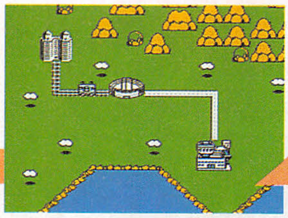
⬅暴走するクルマにはね飛ばされることもあるぞ。

やっとついた～



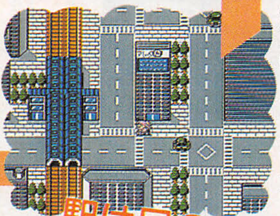
⬅参加はがきを持ってきていないと出場できないぞ。

電車でGO! GO!



⬅駅からゲームドームまでは、電車で楽々と行こう。

駅は目のまえだ

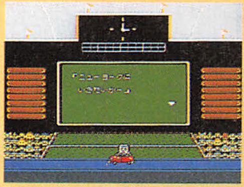


⬅アレタの建物に入れば、情報を聞くこともできるぞ。

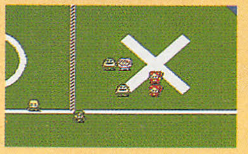
これからが本番だ!!

STAGE 1 ゲームドーム

ウルトラクイズといえばニューヨーク、ニューヨークといえば自由の女神だ。ここゲームドームでは、自由の女神に関する○×クイズが出題される。こんなところで落ちるなよ!



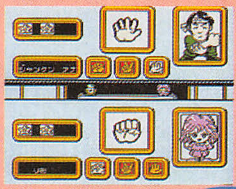
⬅おなじみのセリフを吐くアナウンサー。おう、行きたいぞ～。



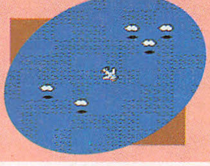
➡当たった人はバンザイ、はずれた人はガッカリだ。

STAGE 2 成田空港

成田といえば、ウルトラクイズファンにはおなじみ、恒例のジャンケンだね。ただし、相手は出場者ではなくて、ハチマキをしめて気合を入れたテレビ局のアナウンサーだ。



⬅ぶぅ。勝っても意味ないんだから、負けてくれてもいいじゃんか。



➡空路グアムに向かう。しかし、その間に地獄の機内クイズがあるぞ。

STAGE 3 機内クイズ

ウルトラクイズ最大の難関ともいえるのが、この機内クイズだ。36問の3択クイズに答えて上位12人に入らなければならない。もしクリアーできれば、パスワードが表示されるぞ。



⬅いまさらあがいてもという気がするが、みんな真剣だ。時間切れだけはさけよう。



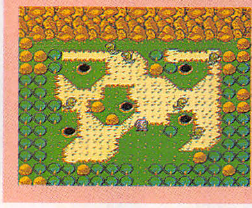
➡さあ、緊張する一瞬だ。最低でも25問くらいは正解しないと合格できないぞ。

STAGE 4 グアム

グアムといえば、これまた恒例のドロンコクイズだ。そのまえに、自力で会場を捜さなければならないが、途中で変な欲を出したりするなよ。ここには敗者復活戦もあるぞ。



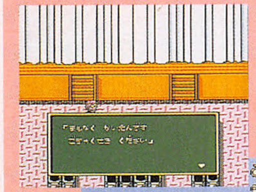
⬅あまり迷っていると、柱にぶつかって大恥をかくことになるぞ。決断は早くね。



⬅敗者復活戦。洞窟にいるおじいさんを見つけ、クイズに答えよう。

STAGE 5 ハリウッド

映画の都ハリウッドでは、映画館で映画に関する問題が出題されるぞ。そして、バツゲームがはじめて登場。うまくこなすと、そのステージにもう一度チャレンジできるのだ。



⬅なにがはじまるのかと思ったら、クイズだって。



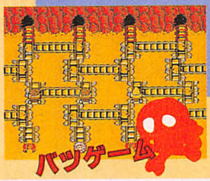
➡コングのぬいぐるみをかぶって、トマトをかわせ。

STAGE 6 ロサンゼルス

舞台はロサンゼルス郊外のゴールドラッシュ村。金塊掘りで勝負だ。いろいろなものが出てくるが、金塊を掘り当てないとクイズに答える権利が得られないぞ。運が必要だ。



➡変なものが出たり、なにも出なかったりするなか、ついに金塊を発見したぞ！



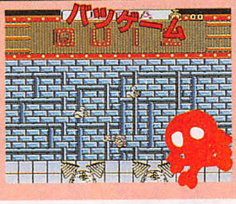
⬅鉱山で働くとはいっても、あみだのようなもの。結局は運次第だったりする。

STAGE 7 ラスベガス

ギャンブルの街ラスベガス。ここでは、問題に正解するとブラックジャックの賭けができる。賭けで持ち金を増やさなければならないのだ。クリアーすればパスワードが出るぞ。



⬅同点のときは、プレーヤーの負けになってしまう。これで負けたら怒るぞ！



➡下の変圧器から上のネオンまでコードをつなげよう。

STAGE 8 グランドキャニオン

アメリカの国立公園のなかでも、世界的にもっとも有名なグランドキャニオン。ここでは、ハングライダーを操作しての○×クイズが行なわれる。慣れるまでは操作が大変だぞ。



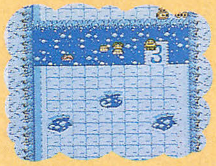
➡答えがわかっていても、うまく着地できないことが多いのだ。



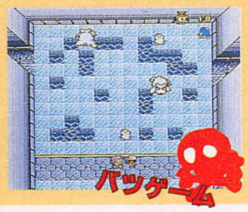
⬅グランドキャニオンは風が強い。突風で吹き飛ばされてしまうことがあるぞ。

STAGE 9 アンカレッジ

アメリカの最北端、アラスカ州の玄関アンカレッジ。ここでは、氷上での3択クイズが行なわれる。ツルツルすべるわ、氷に穴があいているわで、なかなかクリアーできないぞ。



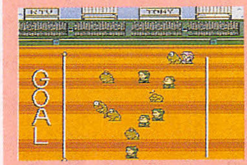
⬅まちがえるとこんなあわれな目にあうぞ。これじゃあカゼをひいちゃうよ。



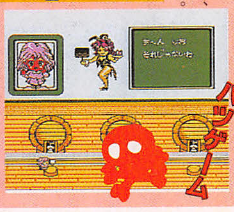
➡ペンギンパークを修理しよう。制限時間内に穴を埋めるのだ。

STAGE 10 ケンタッキー

競馬のダービーで有名なケンタッキー。ここでは、馬のレースではなくてカエルのレースが行なわれるぞ。自分の選んだカエルがレースに勝たないと、解答権がもらえないのだ。



⬅たのむから進んでくれ〜。といっても、蛙の面に小便なのだ。



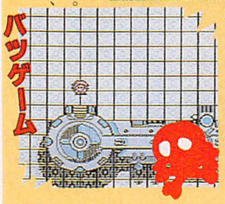
➡酔っぱらうまえにバーボンの鑑定をしよう。おや、顔が赤いぞ。

STAGE 11 ヒューストン

NASAのあるヒューストンでは、恒例のバラマキクイズが行なわれる。ばらまかれた封筒を取ったら、逃げ回る司会者を追いかけて封筒をわたそう。クリアーすればパスワードが。



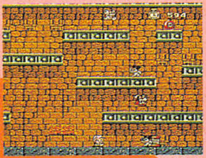
➡封筒はどこに飛んでいくかわからない。司会者は逃げ回るし、もう、大変っ！



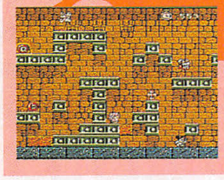
⬅NASAで宇宙飛行士の訓練を受けるのだ。とはいっても、一番簡単なバツゲームかな。

STAGE 12 フロリダ

アメリカ本土の最南端、フロリダ。ここはリゾート地として有名だが、なぜか舞台はお化け屋敷。邪魔なお化けに当たらないようにして部屋の扉まで行けば、問題が出題されるぞ。



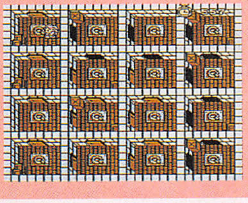
➡とてもクイズゲームとは思えない画面。これがウルトラクイズたる由縁だ。



⬅アイテムもいろいろあるぞ。十字架を取ると、一定時間敵の動きが止まるのだ。

STAGE 13 シカゴ

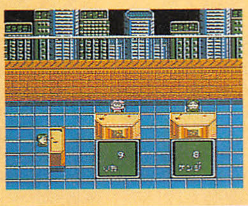
シカゴはマフィアの総本山。クイズマフィア(?)の地下アジトで準決勝が行なわれる。部屋の中央に立つと問題が出題され、正解すると扉が開く。5分以内に左上の部屋の問題に正解すれば、通過問題が出題されるのだ。



➡楽をすれば、6問正解で通過クイズに挑めるが、あとで困ったことに……。

STAGE 14 ニューヨーク

いよいよ最終ステージのニューヨーク。摩天楼をヘリコプターで進み、高層ビルの屋上で決勝が始まる。ここも、番組で恒例になっている10ポイント先取者優勝のクイズ勝負だ。ただし、問題は3択になっているけどね。



➡コンピューターはなかなかまちがえない。激しいデッドヒートになるぞ。

祝優勝！ んがしかし……？

優勝したキミのまえに、謎のじいさんが登場。いよいよ、盗まれた自由の女神を探して世界各地を駆けめぐるクイズRPGモードのはじまりだ。



⬅じいさんの話を聞いてニューヨークの街に飛び出すと、なんとあの自由の女神が盗まれていたのだ。



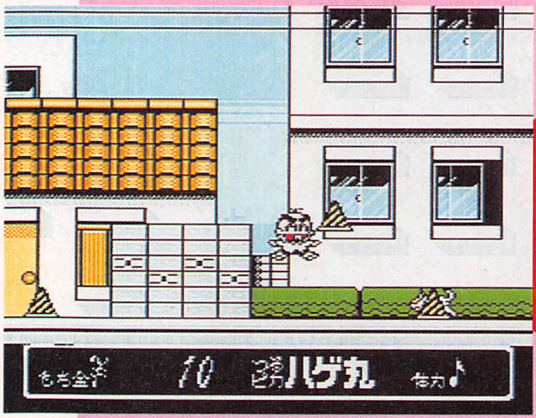
➡いきなりクイズで勝負を挑んでくるヤツ。ちょ、ちょっと待った。まだ心の準備が……。

トーナメントモードで 腕をみがけ！

○×、3択とはいえ、ウルトラクイズの問題はとてもむずかしい。まずは、このモードでウデを磨こう。10ポイント先取者勝ち抜きの、ひとりから8人まで遊べるクイズトーナメントだ。問題はひとりプレーモードと同じく、○×、3択合わせて2000問だ。



⬅完璧に覚えて、友達をコテンパンにしろ。



ONE POINT
コミカルなキャラクターのアクションとアドベンチャーが、両方楽しめるとてもおいしいゲームなのだ。

めざせつるセコキング!

つるピカハゲ丸
～めざせ! つるセコの証～

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	ジャレコ　12月13日発売　6300円	2メガ

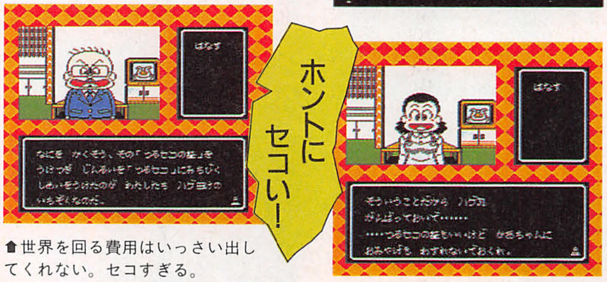
コロコロコミックで連載中の大人気ギャグマンガがゲームになった。その名も『つるピカハゲ丸』。アクションとアドベンチャー、ふたつの要素が抱腹絶倒のギャグとあいまって、なんともいえないおもしろさをかもしだしているのだ。冒険の目的は、つるセコキングになるために必要なつるセコの証を見つけ出すこと。主人公のハゲ丸は、このつるセコの証を探すためお金もないのに冒険の旅に出るのだ。もちろん、原作でおなじみのキャラクターもあちこちに登場し、笑わせてくれるぞ。

真のつるセコ継承者とは!?

ゲームは、「真のつるセコ継承者となるために、つるセコの証を探せ」という使命を受けるところから始まる。なんとなくシリアスっぽいけど、お茶の間でそう言われてもねえ。



⬅なんだかとっても偉そうなオープニング。



⬆世界を回る費用はいっさい出してくれない。セコすぎる。

⬅せんべつも出さずにおみやげを要求するかあちゃん。

行く手は秘密がいっぱい

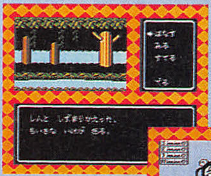
ハゲ丸の住む家の近所は、不思議なところでいっぱいなのだ。梅桃町のすぐ隣にピラミッドがあったり、ジャングルや小学館まであるのだ。また、海の向こうの国へも行くことができるらしい。



⬅最初に来たときはまだ入れないジャングル。



⬆ハゲ丸の冒険するエリアのマップ。あちこちを移動するのだ。



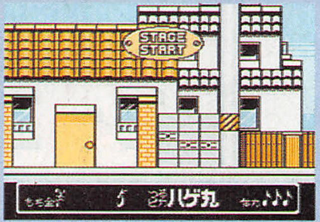
⬅不気味に静まり返っている池。ここではあるアイテムを使用するのだ。

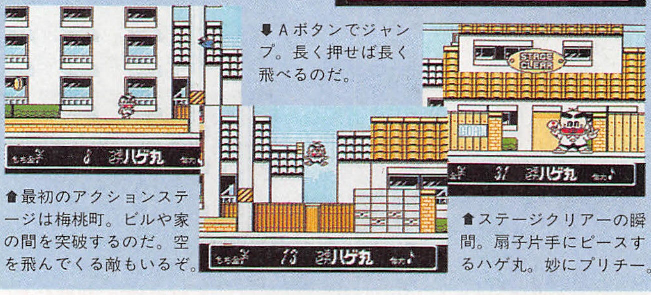


➡コロコロの編集部にだって遊びに行けちゃうのだ。いったい、なにがあるのかな。

アクションはこんな感じ

アクションステージでは、アドベンチャーステージと操作方法ががらっと変わってしまう。くれぐれもミスをしないように気を付けよう。敵を倒すとお金が手に入る。重要(?)アイテムなのだ。





⬇Aボタンでジャンプ。長く押せば長く飛べるのだ。

⬆最初のアクションステージは梅桃町。ビルや家の間を突破するのだ。空を飛んでくる敵もいるぞ。

⬆ステージクリアーの瞬間。扇子片手にピースするハゲ丸。妙にプリチー。

ハゲ田家の人々

これが、ハゲ田家の面々。とにかくみんなセコい。なかでもかあちゃんのセコさは、さすが主婦といった感じなのだ。このほかにも、ペスというけなげな犬がいる。



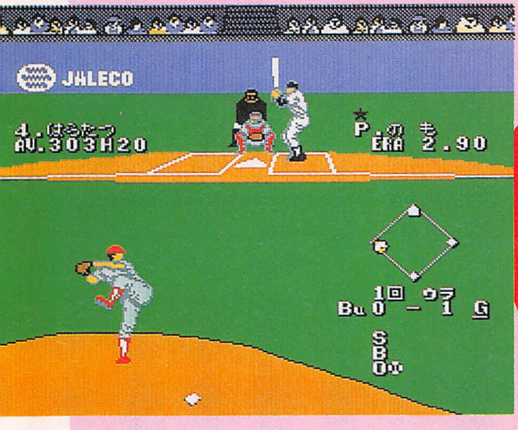
⬅主人公、ハゲ丸。つるセコキングをめざす。



⬆一家のなかではちょっと地味。でもセコい。

⬆セコさではハゲ丸すらもかなわないのだ。

⬆ハゲ丸に負けないセコさを持つ弟のつる丸。



ONE POINT

テクニカルポイントの採用などにより、より一層の臨場感が味わえるぞ。130試合を勝ち抜け。

実名選手でプレーしよう
燃えプロ 最強編

FC ファミコン	スポーツ	カートリッジ
	ジャレコ 11月22日発売予定 6700円	3メガ

プロ野球協会の許諾を得て、ゲーム中に実在する球団名・選手名が出てくるようになったぞ。

また、変化に富んだ試合展開が楽しめるテクニカルポイント制を採用。このことにより選手の好調・不調が試合に影響するようになったのだ。

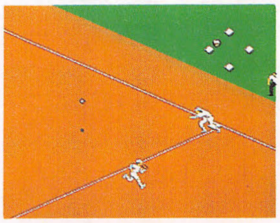
おなじみの音声合成チップも、もちろん内蔵。より一層リアルなゲームに熱中するぞ。

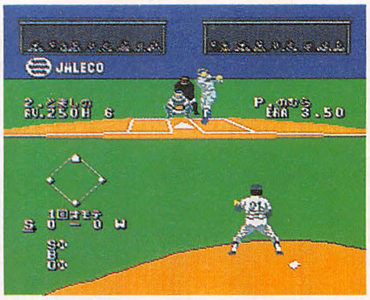
ゲームは、オープン戦とペナントレースのふたつのモードがあって、ペナントレースは全日程で130試合。作戦をしっかりたてて、優勝をめざせ!!

おなじみ燃えプロシリーズ開幕だ

基本システムは『燃えプロ'90』同様、センターからの試合展開で、実際に守備をしているようだぞ。

また、レーダーシステムを搭載して格段に守備がしやすくなって、不本意な得点を相手に与えなくてすむのだ。130試合中70勝すると日本シリーズに挑戦だ。


⬅レーダーシステムの採用で、守備も完璧だぜ!!

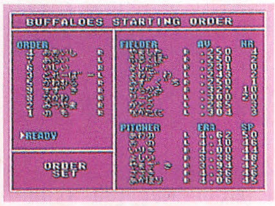


⬆手に汗握る緊張感。これがプロ野球の醍醐味なのだ。がんばってこの試合をものにしよう。



がんばれば実力がアップするぞ

それぞれの選手の細かいデータに加えて、新しく採用したテクニカルポイント制で、下の表のように選手の調子が刻々と変化する！実名の選手たちが自分の意のままに動かせるのは楽しいぞ。



⬅現役選手が全員実名で登場するぞ。感動だなぁ……。



⬅ファインプレーをすると、テクニカルポイントがアップする。次の打席に期待大。



⬅点を取られたり、三振したりするとポイントがマイナスになる！がんばるのだ。

	プラス	マイナス
ピッチャー	三振を奪った	1点取られた
キャッチャー	盗塁を阻止した	打撃時、三振した
その他の野手	ファインプレーをした(ダイビング、ジャンピングしなければ取れない打球をキャッチした)	打撃時、三振した

燃えプロのふたつの対戦モードがいま始まる

オープン戦モード

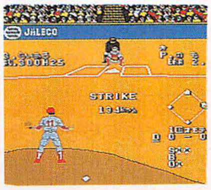


➡オープン戦モードで『燃えプロ』の基本的な操作方法を覚えてしまおうぜ。気軽にいこう。

オープン戦モードの中には、1P、2P、WATCHの3つのモードがあり、全12球団セ・パ両リーグの区別なく、任意のチームどうしを対戦させることができるぞ。



⬅オープン戦モードでは、対戦チームをアトランダムに選んで対戦できるぞ！



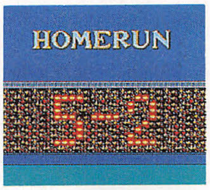
⬅オープン戦でもこんなに客がはいっているぞ。野茂対ライアルの対決にみんなの視線が集まる。

ペナントレースモード

このモードを選ぶと、同リーグ内を総当たり戦で戦う、ペナントレースとなる。対戦カードはコンピューターが自動的に決定する。70勝でリーグ優勝、日本シリーズだ。



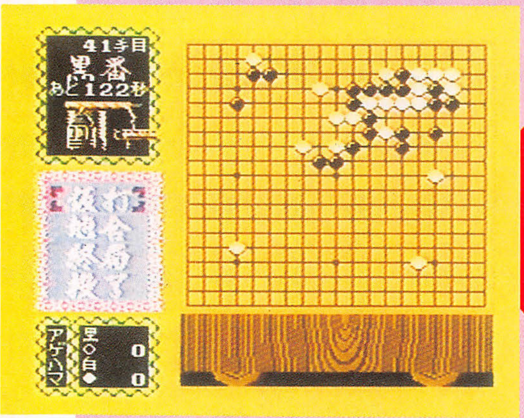
⬅ペナントレースモードには、パスワードがある。全部で10桁あるから間違えるなよ！



➡ホームランを打つと、観客がウエーブをして喜んでくれるぞ。うれしい声援なのだ。



➡ペナントレースの開幕だ！130試合戦い抜くには考え抜かれた戦術が必要なのだ。



ONE POINT

ファミコン初の囲碁入門ソフト。まったくの初心者でもルールを覚える事ができる。対局も可能。

囲碁のルールを覚えよう

ファミコン囲碁入門

FC ファミコン	テーブル	バックアップカートリッジ
	アイマックス 11月29日発売 6500円	2メガ

ちょっと複雑なルールのために、興味のある人にもとっつきにくかった囲碁の入門用ソフト。これで君も、ひとりで囲碁を勉強することができるようになった。もちろん、ルールを覚えたら、コンピューターや友達と十九路盤で対戦することもできる。少しは囲碁を知っている、という人には、検定モードもあり、13級以下から4級以上までコンピューターが判断してくれる。出題は、石井邦夫九段が創った300問のなかから20問が出され、すべて3択問題になっているぞ。君も囲碁をマスターしよう。

お楽しみは3つある

このソフトには3つのモードがあり、初心者からそれなりの腕を持つ人まで、それぞれに対応できるようになっている。

まず、まったくの初心者からでも安心のルール寺小屋。これはさらに、基礎からと応用へのふたつにわかれている。

どれくらいの初心者でも大丈夫かというと、基礎からの第1課は碁盤と碁石という授業なのだ。これくらいのことから教えてもらえたら、囲碁も簡単に覚えられそうだよね。

次のモードは対局モードだ。これは、もうおなじみだよね。もちろん、相手をコンピューターにすることも人間にすることもできる。そのほかにも、黒番、白番(先手、後手)、置き石(ハンディキャップ)



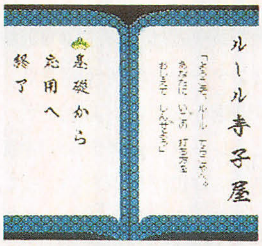
⬆モードは3種類。どんな人でも楽しめるように、イロイロと考えてあるのだ。

などが設定できるのだ。お互いの一手の制限時間を決めたら、いよいよ勝負の始まりだ。

最後のモードは、もう囲碁のことはだいたいわかるゾ、という人のために実力診断をしてくれるという検定の館だ。

囲碁を知らない人がイキナリここに来ても、ナニがナンだかわからないので、まずはルール寺子屋に行くことにしよう。

お父さんも仲間にスレ



⬅ルール寺子屋。まったくのド素人は、基礎から始めよう。



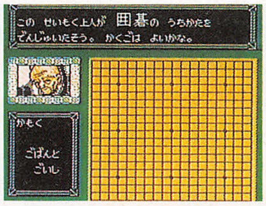
➡対局はバックアップつき。途中でやめても、続きができる。

初めてでも安心

いらっしゃいませ。当ルール寺子屋には、基礎編と応用編がございますが、お客様は……、まったく今日が初めて。そうでございますか……。それでは、せいもく上人が講師を務めます、基礎編から始めるのがよろしいでしょう。

アッ、お客様。そうカタくならないでも、けっこうですから。未成年？　ええ、かまいませんとも。当店では、どなた様からでも愛される店、をモットーにしておりますから。ウーロン茶でもお飲みになりながら、気楽に学んでいただければ幸いかと存じます。

ああ、お客様。なにも無理をして、今日一日ですべてを覚えなくても、かまいませんからね。

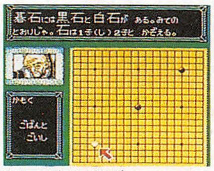

⬅せいもく上人。優しいから安心して習え。



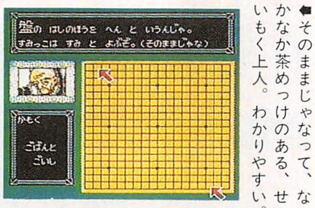
➡このように課目がわかれている。最初は順番に。



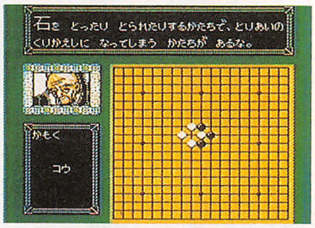
⬇ほら、こんなに簡単なことから始めてくれる。力を抜いて、覚えていこう。



ほら、最初は皆様頑張りすぎて、ガンガン先に進んでしまいますが、あまり効率的だとは言えません。あせらず、じっくり、のんびりとが、囲碁上達の近道でございます。わかるところまででいいんです。囲碁は十年たっても、百年たってもなくなるものではございません。


⬅そのままじゃなって、なかなか茶めっけのある、せいもく上人。わかりやすい。

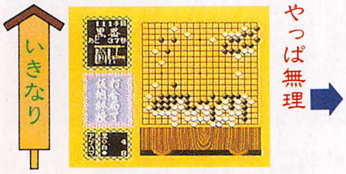
コウはこうだ!!


⬆ちょっと専門的かなっとも思うけど、実際に動かして教えてくれるので大丈夫。

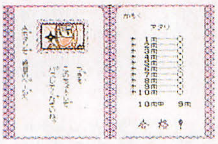
ここまでやればお相手もオーケー!?

基礎編を終えて、ひととおりのことがおわかりになりましたら、忍者グズミが講師をいたします応用編へとおいでください。基礎編はいかがでしたでしょうか？　だいたいの感じのようなものはつかんでいただけましたか。なにごとも学習は、反復が肝心でございます。不安な点がございましたら、遠慮なく何度でもせいもく上人にお尋ねください。イヤな顔ひとつせずに、以前の授業とまったく同じものを、お教えいたします。

それに昔から言うではございませんか。聞くは一時の恥、聞かぬは末代の恥、と。



もうちょっとガンバッ！

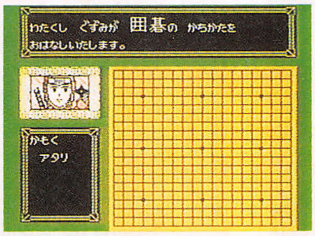


⬅ほらほら、無理したってわからないでしょ。全部合格してからね。

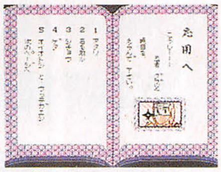
グズミが教えてあげる

応用編では、アタリ（アメリカにあるゲームメーカーではございません）とか、シチョウ（青年の主張ではございません）とかの専門用語の解説をさせていただきます。

アッ、お客様。緊張なさらないでください。たしかに、わけのわからない言葉でございましょう。が、しかし、1課につき、10問の確認テストがついておりますから。



⬆このカワイイ人がグズミちゃん。ものすごい名前だけど、なにか理由があるの。



⬅今はわけのわからない言葉ばかりだけど、クイズ形式の試験に合格すれば怖いものなし。

テクニシャンの貴殿には、検定の館がお待ちしてます

さあ、ここまでの苦労を乗り越えてこられたお客様。お疲れさまでした。あと、もうひと頑張り。

ルールはもうご存じで、おもに対局のために当店にお越しになられたお客様。とんでもございません、当店のサービスはほかにもちゃんとご用意してあります。

あなた様の実力を数字にしてさしあげる当店の姉妹店、検定の館でございます。ここでは、めくるめく問題の数々で、あなた様を知らない世界へといざないます。

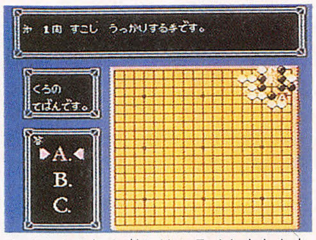
数々の問題のなかには、はっきりとした正解があるもののほかに、最善手を選ぶような、少々難解なものもはいっております。そう、ここではこれまでのような、お客様のなさりたい放題というわけにはまいりません。ここはシビアな検定の館なのですから。

結果はどう出ましたでしょうか。え、ちょっと厳しすぎた？　申しわけございません。それが、あの店の特徴でもありますので。そこがイイとおっしゃるお客様もいらっしゃるのですよ。

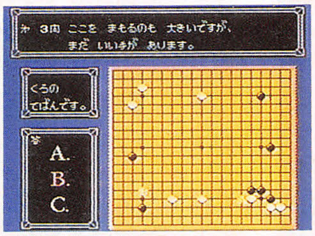


⬅こちらが、検定の館。あやしげなところがイイ。

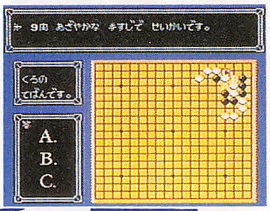
高レベルな問題も用意しております



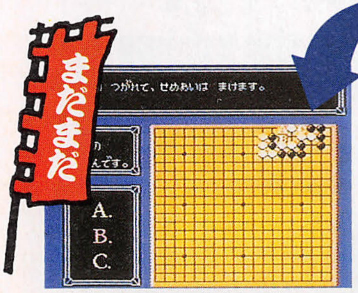
⬆イキナリ初心者にはツライかもしれない。ウッカリしても気にしないでいこう。



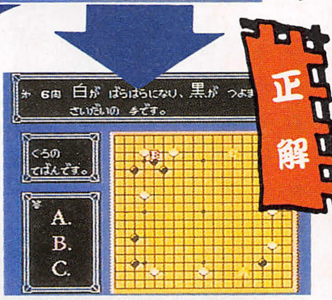
⬆間違ってしまいました。それぞれの選択肢に点数が振り分けられている。



⬅イヤー、そこまでほめられると嬉しいなー。へへ。



⬆間違った場合は、簡単な正解のヒントがでる。納得したらつぎの問題へ。



⬆そうかー。俺もここまできたか。なんたって最善の手だもんな。ヤル気が出る。

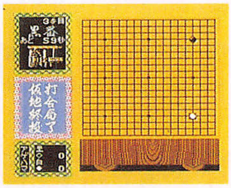
本番でも便利な機能

いろいろな努力を強いられてきたお客様。いよいよ、本番に立ち向かわれるのですね。わたくしも嬉しゅうございます。当店に初めていらっしゃったときの、どこか自信なさそうなお客様の表情も、今ではたくましくなられ見違えるようでございます。当店も最後のご奉仕をさせていただきましょう。

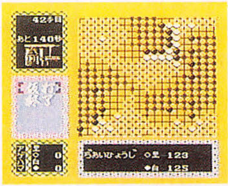
勝負の世界にインチキはいけませんが、せめて快適に対局ができるように、碁盤に様々な機能をつけさせて頂きました。仮打はもちろん、地合をお使いになると、どちらが優勢なのか大まかなところがご覧になれます。勝負のあとは感想戦で、互いの技術をたたえあうのが大人というものですよ。



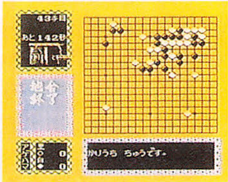
⬅イヨイヨ対局。血がたぎるぜ。設定を決めろ。



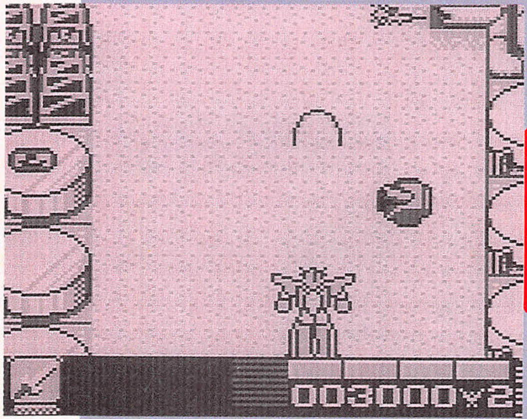
⬅対局中もこのような機能がある。便利だ。



⬅地合。アバウトだけど自分の陣地を見せる。



⬅仮打。ひとつのコントローラーで試し打ち。



ONE POINT

人気アニメがたてスクロールのシューティングで登場。武器をパワーアップして敵を倒せ！

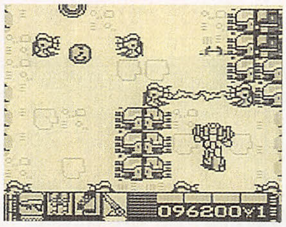
ドライアスから地球を守れ
太陽の勇者ファイバードGB

GB ゲームボーイ	シューティング	カートリッジ
	アイレム　12月発売　価格未定	1メガ

基本的にはたてスクロールのシューティングゲームだが、全ステージが強制的にスクロールしていく。ステージ内には障害物などがあり、ぶつかったままだと画面の下に押し戻されてしまうから注意が必要だ。全部で5つのステージで構成されていて、前方から飛んでくる追加武装アイテムを手に入れてパワーアップしながら進み、地球征服をたくらむドライアスを倒すのだ。オープニングやステージの合間にはビジュアルシーンが挿入されていて雰囲気を盛り上げてくれるぞ。

▶トラップに気をつけて前進

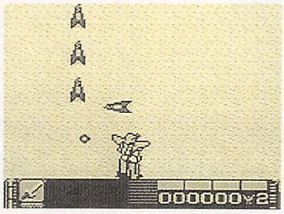
スクロールしているステージ内には、敵キャラ以外にもレーザーシャッターなどのトラップがたくさんあるから注意。敵の弾にあたったりするとライフが減っていくぞ。最後は中ボスとの戦いだ。



⬅レーザーに触れてしまうとミス。ライフが減ってしまう。



⬆１番左が通常攻撃用の武器。その右の３つが追加の特殊武装。まだ手に入れてないものは表示されない。中央にあるのがタメ撃ち用のチャージメーター。そして右上にあるのがライフゲージで、１度のダメージで１目盛りの半分が減る。右下が得点と残機数になっている。

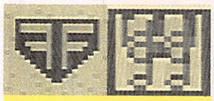


⬅敵機が編隊飛行で攻撃してくる。とにかく連射だ。

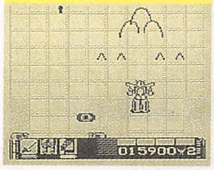
▶特殊武装でパワーアップ

ステージを進んでいくと特殊武装のカプセルが飛んでくる。この特殊武装は３種類あって手に入れた武器のなかから選択して使うことができる。最初に手に入れるダイナバスターはたいして威力はないけど、３つめのフレイムカノンはかなり強力で使えるぞ。

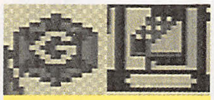
ダイナバスター



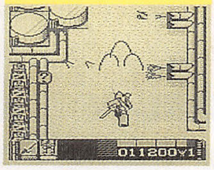
⬆このバロンチームマークを取ると使える。✚ボタンの入っている方向に２連発の弾を発射するが、ちょっと使いづらい。



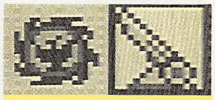
ミサイルポッド



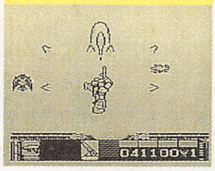
⬆カードチームマークを取るとミサイルポッドが使用可能。自機の左右にミサイルが広がるから広範囲の攻撃に有効だ。



フレイムカノン

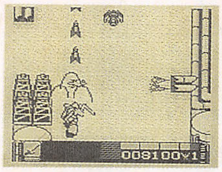


⬆ファイバードマークは最強の武器フレイムカノンが使える。扇状にミサイルを発射するから便利だけど最初は出ない。



▶タメ撃ちを上手に使おう

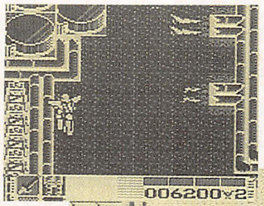
通常の攻撃はＢボタンでおこなうが、ボタンを押し続けることによってタメ撃ちが可能だ。攻撃力は３段階に変化する。特殊武装を使うときもタメ撃ちでおこなう。



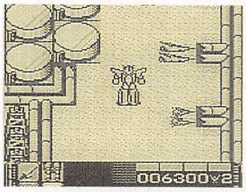
⬅タメ撃ちはチャージの具合によって３段階に変化する。敵を貫通していくぞ。

▶アイテムが前方より飛来！

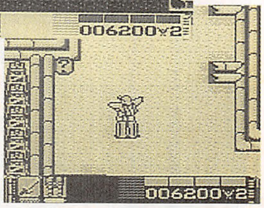
前方から飛来するアイテムは特殊武装のほかに、ライフアップポッドや何が起こるかわからないミラクルポッドなんかもある。敵キャラと見違えないように注意。



⬅アイテムを取ると画面がフラッシュ。パワーアップだ！



➡このアイテムは何が起こるかわからないミラクルポッドだ。



➡なんと動くスピードが速くなったぞ。すいすい〜っと。

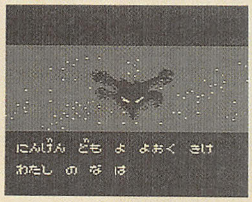
ビジュアルが充実しているぞ

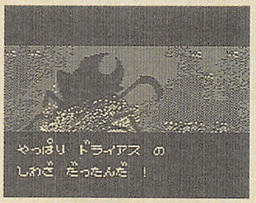
オープニングではビジュアルシーンで地球征服をたくらむドライアスと宇宙警備隊ファイバードが登場する。ほかにステージの合間にもテレビアニメに登場するキャラたちがたくさん登場するのだ。



⬅テレビアニメのキャラが登場するのだ。

➡これが地球征服を狙うドライアスの要塞だ。





⬅ドライアスの手下が大暴れしているぞ。

STAGE 1 石油基地を守れ

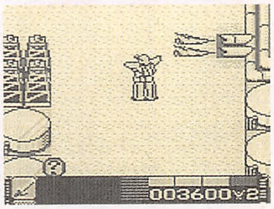
ステージ1は砂漠の石油施設を襲ってきたドライアスの手先を倒しにいく。砂のなかから出現する敵機や石油コンビナートから吹き出す炎にあたらないようにして砂漠を進んでいくとボスの登場だ。



➡ステージ1は石油基地が舞台になっている。

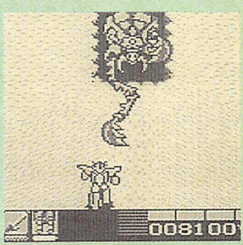


➡宇宙警備隊の基地に敵の情報が入ってきた。


⬅砂壊されたコンビナートのなかを進んで行く。

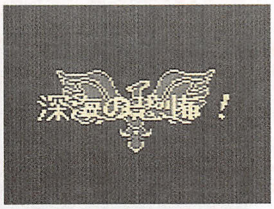
BOSS アントライオン

ステージ1のボスはアントライオン。こいつはアリ地獄のようにファイバードを引き寄せて大きなかまで攻撃してくる。つねに✚ボタンを下に入れて戦おう。

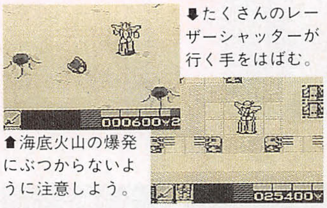

⬅地表の砂が流れていて吸い込まれそうになってしまう。

STAGE 2 深海の恐怖

石油基地を守ってホッとしたのも束の間、今度は地底都市に攻撃をしかけてくる。海底火山の噴火に気をつけて進もう。ときどき火口のなかから敵機が出現する。レーザーシャッターにも注意しよう。



⬅今度のステージは海底に作られた都市だ。


⬇たくさんのレーザーシャッターが行く手をはばむ。

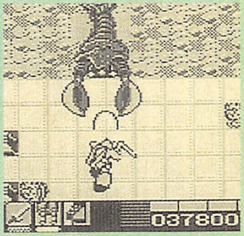
⬆海底火山の爆発にぶつからないように注意しよう。



⬅海底都市には同僚のハルカもいっている。

BOSS ザリガニアス

ここのボスはザリガニのおばけのようなやつで、ハサミを開いているときにしか攻撃をうけつけないのだ。床にはトラップがあるからかなりてこずるぞ。

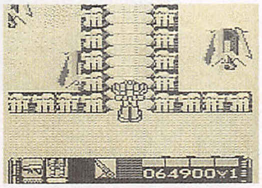

⬅この状態じゃないと攻撃してもムダ。トラップを避けろ。

STAGE 3 空が落ちてくる

今度は謎の円盤が、宇宙に浮かぶスペースコロニーを攻撃してきた。そのスペースコロニーの軌道が変わり、このままだと地地に衝突しそうなのだ。このステージは敵機がかなり多いぞ。



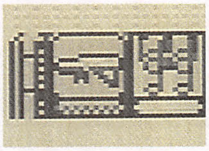
⬅円盤を倒せばスペースコロニーは止められる。


➡かなり細い通路を通らなければならない。細心の注意を払え。


➡地中から突然敵が出現して攻撃してくる。あ、危ないっ!!

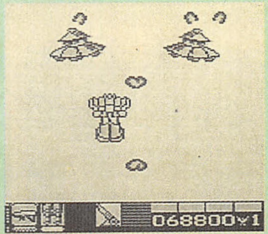
武器が変わるぞ

これまでのステージ1と2ではファイバードが装備していたノーマル武器は剣のようなものだったけど、このステージからはマシンガンみたいな武器に変わるのだ。


⬅通常攻撃の武器は選択できないのだ。自動的に持ち変わる。

BOSS MJ-18

ボスステージまで行くと、ボスの姿が見えないのに弾だけが飛んでくる。そのうちにUFOが画面に現われる。複雑な動きをするから上手にコントロールしよう。


⬅2機のUFOが出現するけど、ひとつを破壊すればオーケー。

STAGE 4 Dr.ジャンゴの挑戦

博士が設計した宇宙船の設計図をドクタージャンゴが盗みだし、巨大な宇宙空母デスジャンゴを完成させ地球に攻めてきた。すでに防衛網を突破したデスジャンゴを止められるのはファイバードしかいない。ここでの敵はハッチから発進する敵機や防衛ロボットだ。レーザーシャッターにも注意。



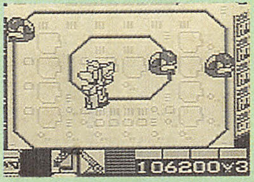
⬅ついにドライアスの直属の部下が地球に攻めてきたぞ。



➡これがジャンゴの造った巨大宇宙空母だ。こいつを破壊しろ。

BOSS ジャンゴのコントロール室

このステージのボスはコントロール室にある防衛システムとコントロールタワー。防衛システムを破壊するとレーザー発射装置が起動するから油断しないように。

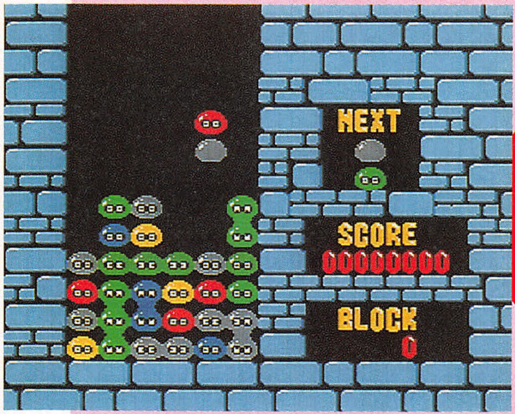

⬅この防御システムは高速で軌道を回転しているのだ。

STAGE 5 決戦

ドクタージャンゴを倒し、ドライアスからの挑戦をうけたファイバードは、ドライアスの待つ要塞へと乗り込んでいくのだ。最後のステージだけあってかなりハードだけど、頑張って倒そう。



⬅いよいよドライアスとの直接対決のときが来た。



ONE POINT

落ちてくるぷよぷよの色を合わせて消していこう。対戦モードで相手を邪魔するのは快感だ。

連鎖・消去型パズルゲーム
ぷよぷよ

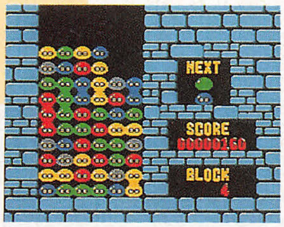
上からぷよぷよという、色とりどりの生き物(?)が落ちてくる。同じ色のぷよぷよを縦か横に4つ以上並べると消えるから、画面がぷよぷよでイッパイになってしまわないように上手に消していこう。一度にたくさん消したり、連鎖反応で消したりすれば一挙に高得点がもらえる。ディスクシステムだからハイスコアリストは残しておけるぞ。

ふたりで対戦プレーもでき、自分の消したぷよぷよの数に応じて相手におじゃまぷよぷよが落ちてきたりで、これは白熱することまちがいなしの1本だ。

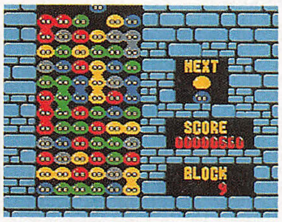
FC ファミコン	パズル	ディスクライター書き換えのみ
	徳間書店　10月25日発売　600円[込]	

ぷよぷよが落ちてくる〜!

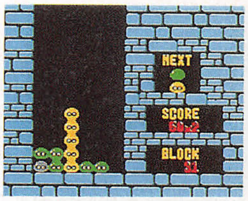
2匹1組で落ちてくるぷよぷよを回転させて同じ色を並べていこう。落ちるスピードはだんだんと速くなってくるぞ。最初のうちは赤、黄、緑、灰色の4色だけど、レベルが上がると黄緑や青色のぷよぷよも落ちてくるのだ。



⬅たまってきちゃったぞ。脳みそバクハツ寸前!



⬅ドガシャーン!! こうなるとゲームオーバー。

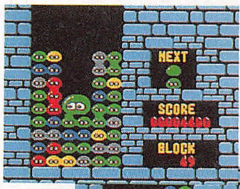


➡このように縦か横に同じ色を並べれば消えるのだ。

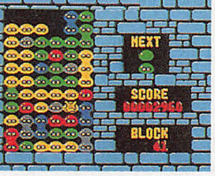
ひとりでぷよぷよ

エンドレスモード

エンドレスモードは無限にぷよぷよが落ちてくる。最初はゆっくりと落ちてくるけど、だんだんと速くなってくるから気をつけよう。一度にたくさんのぷよぷよを消すと高得点がもらえるぞ。このモードではお助けキャラを登場させることができる。



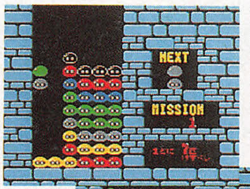
⬅ビッグプヨは落ちたところの下を全部消してくれる。



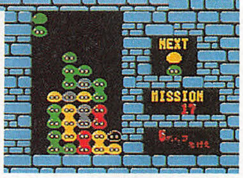
➡カーバンクルは最初に触ったのと同じ色に変えてくれる。

ミッションモード

ミッションモードではあたえられた指令をクリアーしていく。たとえば一度に赤いぷよぷよを6匹消せという具合。はじめは簡単なミッション1からで、これをクリアーしないと次のミッションには進めない。だんだんと難しくなっていくぞ。



⬅ミッション1はそれほど難しくない。勝負はこれからだ。



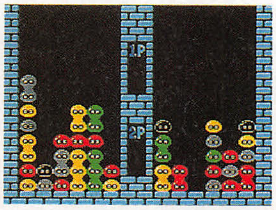
➡5連鎖なんて無理だよなんて言わずにチャレンジ。

対戦モードでぷよぷよ

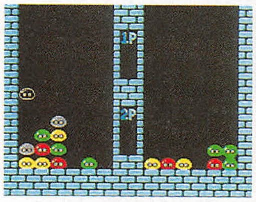
対戦モードでは自分のぷよぷよを消すと相手に透明なぷよぷよが落ちるようになっている。一度にたくさん消せばそれだけ相手にもたくさんの白ぷよが落ちるのだ。白ぷよは、となりの色付きぷよぷよを消さないと消えない。やっかい者だったりする。



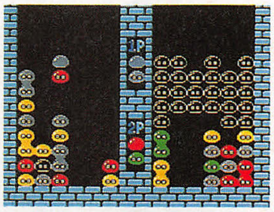
⬅ちゃんとひとりずつレベル設定ができるのだ。



⬅連鎖反応を利用して一度にたくさん消すと……。



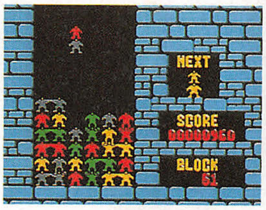
➡ぷよぷよを消すと相手に透明ぷよぷよが落下する。



➡相手に透明ぷよぷよの大群を降らせるのだ。

キャラは選べるぞ

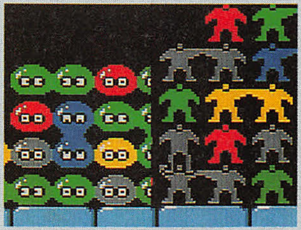
落ちてくるキャラはぷよぷよのほかに人間型のヒューマンも選べるようになっている。どっちでプレーするかは君の好みしだいだけど、たまには違うキャラでやるのも気分転換になっていいかもよ。もちろんどっちでプレーしてもゲームの内容は同じだぞ。

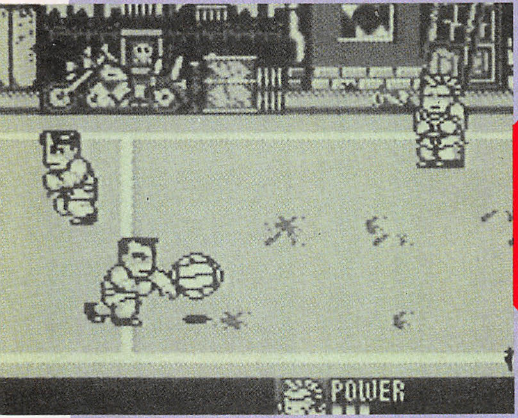


➡これがもうひとつのキャラ、ヒューマンだ。

注目

このキャラたちは細かいところまで表現されているのだ。隣り合った同じ色のぷよぷよはおたがいに見つめあっている。ヒューマンはちゃんと肩を組んでいるぞ。





ONE POINT

罠にはまって、特設ドームでドッジボール対決を強いられる。相手は強敵、闘球戦士チームだ。

懐かしのスポーツで対決

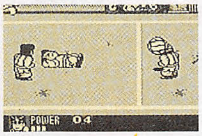
熱血高校ドッジボール部 〜強敵！闘球戦士の巻〜

GB ゲームボーイ	アクション	カートリッジ
	テクノスジャパン　11月8日発売　3600円［込］	1メガ

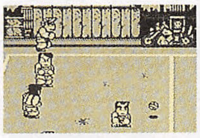
もう、ファミコンなどでもすっかりお馴染みの『くにおくん』シリーズ。タイトルから分かるとおり、今度はドッジボールの試合をすることになったのだ。相手は藤堂の造った闘球戦士の6チーム。1チームは6人で構成されていて、敵のチームは、もんすたあチームやぱんくチームなど、ひとクセもふたクセもあるものばかり。4人用アダプターがあれば、最大4人のめちゃぶつけも楽しめる。ひとりプレーモードを制覇したら、今度は友達相手にドッジボールで対決するのもいいんじゃないかな。

ドッジボールで勝負だ！

ドッジボールはみんな知ってるよね。小学校の校庭とかで、まだやってるんじゃないかな。このゲームは、そのドッジボールの対戦ゲームだ。特別なルールはないぞ。文句なく、誰でも単純に熱中できるスポーツゲームっていったら、コレで決まりじゃないかな。

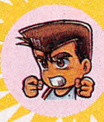


⬅画面はこんな感じ。キャラクターも結構大きい。球も合わせて横にスクロールするのだ。



⬅危ないときはしゃがんで避けよう。僕はいつもそうやって避けてました。しゃがめー！

対戦相手は6チーム



ドッジボールの対戦チームは全部で6チーム。すべて藤堂の用意した闘球戦士だ。各キャラクターには、す速さやボールパワーなど、いろいろな性格付けがされている。必殺シュートの種類もそのひとつで、チームによってある技とない技が出てくる。しっかりチェックしよう。知っているといないとでは、攻撃の方法が大きく違ってくるぞ。

ぱんくチーム



リーダーはばくちくんだ。全体的に弱いチームだが、ちゃらんぽらんやぶんれつなどのシュートが恐い。

やくざチーム



異常に打たれ強いチームなのだ。だが、それ以外のテクニックに乏しいのがネック。リーダーは、りゅう。

さんぞくチーム



リーダーは、くまごろう。平均的にいい力を持った実力派チーム。す速さが低いところが弱点になっている。

もんすたあチーム



ふんがあがリーダーのこのチーム、体力が化け物なみである。とにかく、当てまくって倒す戦法で攻めよう。

ひいろうチーム



わあぶ、いなずま、かんつうと、かなり強力なシュートが脅威だぞ。リーダーはぶれいばあだ。

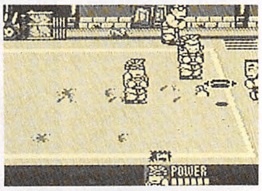
にんじゃチーム



さすが忍者。す速さが非常に高い。打たれ強さもかなりあるので苦戦しそうだ。リーダーは、おにだゆう。

必殺シュートでキメろ！

このゲームの目玉は、ある特定の条件で繰り出される必殺シュートだ。このシュートが決まると、相手に大きなダメージを与えられる。当然、喰らったら相当痛い。このシュートは各キャラクターに2種類ずつ用意されていて、全部で18種類ある。熱血チームが使える技は、その内12種類。あとの6種類は、対戦チームのキャラクターが持つ必殺シュートだ。



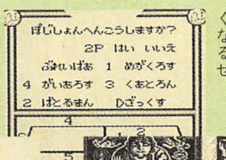
⬅必殺シュートは当たってなんぼのモンでんがな。



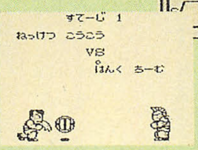
⬅見事命中！　いつもこうホイホイとはいかない。

ゲームモードは3つ

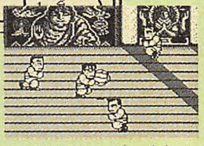
藤堂の造ったチームを勝ち抜く、ひとりプレーモード以外に、対戦モード、めちゃぶつけモードのふたつが用意されている。それぞれに違った面白さがあって、どれも楽しいぞ。



⬅これは対戦モードの画面。熱くなるぜ。



⬆ひとりプレーモードのオープニング画面。

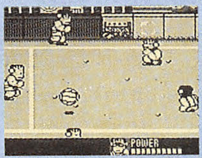


⬆そしてこれが、めちゃぶつけの1シーンだ。

同時プレーでさらに熱い

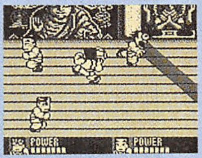
通信ケーブルがあればふたりで対戦。さらに4人用アダプターがあれば、2〜4人で、めちゃぶつけのバトルロイヤルが可能。コイツはハマること間違いなし。近くにいる友達を呼んでやってみてくれ。

ふたり用



⬆ふたり用の対戦モード。なかなか盛り上がるのだ。

4人用



⬆4人同時プレー！　これぞ男の闘い。熱いぜ！



LORD OF WARS

©1991 SystemSoft

Role Playing・Simulation WAR GAME

※この商品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※写真・イラストと商品は多少異なることがあります。

11月下旬発売予定
予定価格6,800円
(消費税は含まれておりません)

SystemSoft

株式会社 システムソフト
アミューズメント事業部
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-3
営業部専用電話 092-752-5256

LETTERS伝言板

先日、友人と５人で〝カラオケロシアンルーレット〟をやった。でたらめな番号を押して、かかった曲は知らなかろーがなんだろーが必ず歌わなければならないというシロモノだ。これがアンタ、もー大笑い。

この間床屋でシャンプーをしていて、どこがかゆいですかと言われ、「背中」と言ったゆかいなおじさんがいた。
（千葉県　田畑英規　14歳）

このはがき、内容自体は昔の『小学○年生』の付録の〝コント辞典〟かなんかに載ってそーな、使い古されたネタだよな。そーいうのを堂々と送ってくるところもすごいと思うんだけど、なんつっても、齢14にして〝ゆかいな〟という形容動詞を使うというところに、おじさんはグッときちまったわけだ。友だちが「おいおいこれ見てみろよ、すげーぜ」とか言ってるときに、ひとりで「ふむふむ、なかなかゆかいだね」とか言って、うなずいたりしてるんだろーな。やるな田畑。
そんな中学生はいねーよの編集者

よく外人さんが、「日本人の顔はみんな同じに見えて区別がつかない」なんてことを言ったりするが、それじゃあ、宮沢りえと菅井きんの区別もつきにくいのかなあ。（富山県　べるまっちゃ）

それならまだいいけど（よくないって）、かとうれいこと元気象庁の福井さんが同じに見えるのならばすごいよね。あ、あと観月ありさと小錦ってのもキテるよね。えっ？　小錦って日本人じゃないの。こりゃ失礼。　無知な編集者

ぐっど・もーにんぐ!!　ちょっとぐが大きいんじゃないか？（兵庫県　ESPOA万歳　18歳）

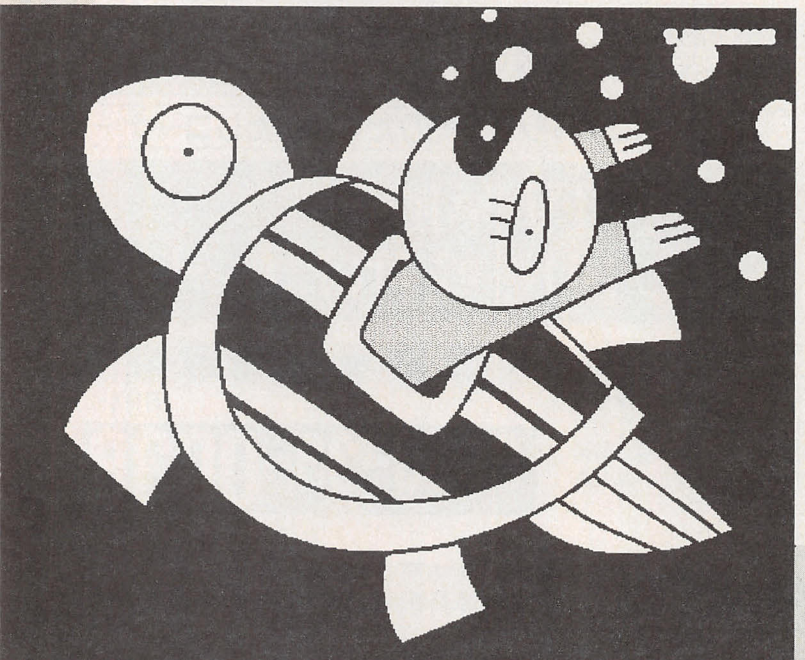
最近小細工ネタが流行してて、大きい文字でいろんなこと考えて送ってくるヤツが非常に多いのだが、これがまた実につまんない。いーかげん他人の二番煎じのネタはやめてほしーんだよな。で、そんなのばっかしのなか、こーいうなーんのヒネリもない、単純なのが来ると気持ちイイんだよね。スカッとするよな。爽快だな。
これでも褒めてる編集者

編集者のみなさんは、いつもなにをしてるのですか？
（兵庫県　忍者　13歳）

はっ。俺はいったいいつもなにをしてるのだろう。聞かれるまで、とんと気がつかなかったぜ!!　うおおーっ！　バカな編集者

私はアイドルに興味はないのだが、これだけは言いたい。少年隊！　いつまで少年を名乗る気だ！（青森県　ムタマシーン）

じゃあ本誌で好評連載中のコラム『アマい生活』を執筆しておられる、内田雄一郎先生所属の楽隊はマッチョな少女を名乗っているということになるが、なぜそっちには異論を唱えん。答えよ。
引田天功の娘がいつ脱ぐのかに興味がある編集者



週刊誌などの広告で〝記憶術〟があるが、それによると、「キミのライバルはもうやっている！」などと書いてあった。しかし、ライバルと思う数人に聞いてみたが、誰もやってなかった。これはどういうことだ!!
（徳島県　天羽茂　16歳）

それには３つの理由が考えられるぞ。ひとつはホントにライバルが、そんなモノをやってない場合。ふたつめは、やってるが知られたくないので隠している場合。そして３つめは、だーれもアンタのことなんざライバルだと思っていない、という場合だ。ひょひょひょ。
底意地の悪い編集者

ゲームのアイデアを考える人もすごいが、小林幸子の紅白の衣装を考える人は、もっとすごいと思う。はっきり言って去年の衣装は、シャンデリアが頭にのっかっているのかと思った。
（奈良県　京谷正朝　17歳）

それよりもなによりも、あのおカタいNHKが、小柳ルミ子のスーパーハイレグ衣装を許しているという事態のほうが、俺は興味深い。20代くらいの若い娘ならともかく、あんなオバハンのハイレグを見せられて、みんな嬉しいか!?　俺は見たくないぞ。あの人のヌードに触発されたのかなんだか知らんが、最近〝熟女ヌード〟とかいって、オバハンがバシバシ脱ぎまくっている。実に嘆かわしい限りだ。頼むからそんなモノ見せんでくれー!!
モロ見えは好きじゃない編集者

ゴールデンアップル味が再び世間一般に広く浸透することを切に願う編集者さん（長い）。あなたが求めている〝ゴールデンアップル〟は、ロッテリアで売られている〝ファンタアップル〟と同じものではないでしょうか。ちなみに、最近姿を消した〝ファンタレ

モン”は、東京ディズニーランド内で売られています。
（東京都　的場ランド　14歳）

馬鹿者ー!!　編集者を甘く見るでないわ。ゴールデンアップルとファンタアップルはまったく違うものなのだっっ!!　でも、ファンタっていろんな味を出しちゃ、すぐになくなってるよね。パッション味とかレモン味とかさ。まるでジュース界の……（編集部検閲）。
最近は“ザ・コーヒーミルク”がお気に入りの編集者

僕は毛利名人に憧れています。だからゲームバトルロイヤルで、毛利名人のことを「毛」と略すのはやめてほしい。
（大分県　かばちゃん　15歳）

毛……。うぷぷっ……。
笑いをこらえてる編集者

E君から電話がくるとたいてい、「もしもしEですすけど応答願います、ガーガー」と言ってくる。いいかげんあきた。
（大阪府　かっぱ　15歳）

じゃああんたも、「Eさん？　現地のEさん？　ちょっと電波の状態が悪いようです。それでは今日はこのへんで。チャラララッチャッチャッチャッチャチャラッチャ～」とかニュースステーションの音楽でも歌ってやって、電話切ればいいじゃん。　ちょっとEくんと電話してみたい編集者

僕は今まで、芸能人のグループやコンビの人たちは、その組ごと同じ家に住んでいると思っていた。
（愛知県　野口剛弘　16歳）

光GENJIがみんな一緒の家に住んでたら、うるさくてしょーがねーじゃん。うるさいっていっても、7人いるからうるさいって意味じゃねーぞ。諸星とかいうハチマキ野郎ひとりで騒ぎまくって、あとの6人は隅っこでじーっと見てんの。で、思い出したように、ダンスダンスダンス大沢が、なんかくだらねーこと言うの。ぐえー、最悪だなあ。　くだらない想像力はたくましい編集者

友人Kは廊下につばを吐いてしまい、「ろうかとつば」という題で、反省文を10枚書かされた。（香川県　ごんぬずば　16歳）

ろうかとつば!!　ヘミングウェイの『老人と海』をほうふつとさせる、名タイトルじゃないの。でもな、お前も友人が廊下につばなんか吐いてたら注意してやれよ。あと、はがきの表に“268歳”とか書いてこないように。
駅のホームにつばを吐く若者の頭を斧でかち割りたい編集者

9月13日号のファミ通に、週刊化したからといって載る確率は2倍にはならない、と書いてあったが、2倍にする方法を見つけたぞ！　その方法とはズバリ、いつもくだらんことをペラペラとぬかす編集者のコメントをすべてなくす、という方法だ。だから、おまえらはひと言もしゃべるな。いいな！
（大阪府　マンフェイス・リン）

このごろ、まずいジュースに凝ってます。なにかおすすめものはありませんか？
（青森県　メッコール）

「アップルウーロンソーダ」を知っていますか？　昔、一度だけ飲んだことがあります。口に含むと、すっとアップルの味がして、ソーダがはじけて、あと味がウーロン茶のジュースです。まだこの世にあるのでしょうか。
（大阪府　メロリン　14歳）

この間、父が中古ショップで『ドラクエⅣ』を買ってきた。僕も持っていたのだけれど、ずっと友だちに貸していたのだ。ふたつあってもいいかなと思って、電源を入れると、見覚えのある“ぼうけんのしょ”が……。名前もレベルも僕のものだった。あのやろー、売ってやがった……。
（新潟県　その後おわびに『ＦＦⅣ』を借りた　12歳）

うん、うん、そうかそうか。わかるぞその気持ち。でもそれは、だれでも一度は経験することだから心配するな。
（茨城県　編集者のかわりに返答する読者　16歳）

……うー、あーもう我慢できないっ！　黙って人のはがきを載せ続けるだけっていうのが、どんなに苦しいことか、よおおーくわかったわ。でもこうやってみると、編集者のコメントなんてなくても、このコーナーって成立するモンだったのね。じゃああたしたちの立場っていったい……。しゅん。
本気で編集者としての立場に疑問を感じる本田やよい

ぷ——。本日の伝言板はこれで終了いたします。なお、『ドラクエ』の情報は入りしだいお伝えします。
（福岡県　さおとめめんま　13歳）

ああー。最後の締めまで読者にやってもらっちゃって。ホントにあたしたちの立場って……。
来週まで悩み続ける本田やよい



冠二郎の『ねぶた男肌』だろうが、香田晋の『雨じゃんじゃん』だろうが、軍歌だろうがカスマプゲだろうが、とにかくかかったらワンコーラス歌うのがルール。盛り上がるぞ。

おたよりの内容はなんでもオーケー。伝言板係まで、なるべくはがきで送ってくれ。採用者には1000ガバスを進呈するぞ。

ファミ通町内会

まあ、クイズはよしとしよう。しかし、あのハードルはいったいなんなのだ。納得いかんぞ。まったく。

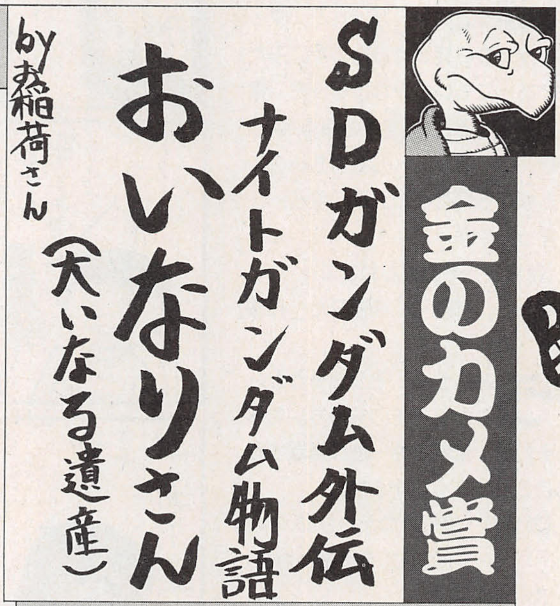
はっけよいお習字

Hack Yeah! Oh! Shuji



2000ガバス

このごろちょいとこのようなネタに弱い。最後の最後まで引っ張って、ひょいとオチるヤツ。おいなりさんとはなんぞや？　なんて考えちゃいかん。



茨城県　日本刀



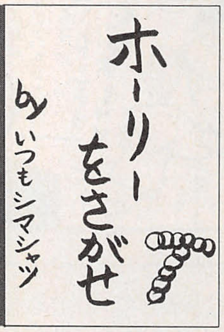
秋田県　バグディウスだ!

1710ガバス

うって変わって、こちらはインパクト勝負。たぶんファミコンのカートリッジの接続部分だと思うんだけど、MSXのヤツに見えるのは気のせい？

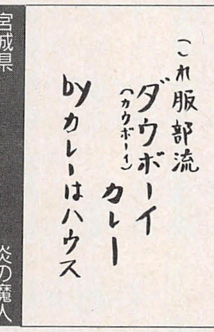
各700ガバス　平幕の人々

静岡県　杉浦毅



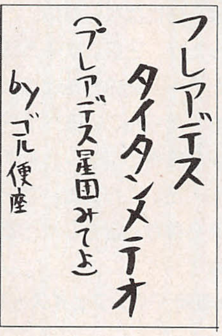
そうそう、たいてい赤と白の横ボーダーのシャツ着てるんだよね。でも見つからない。

宮城県　炎の魔人



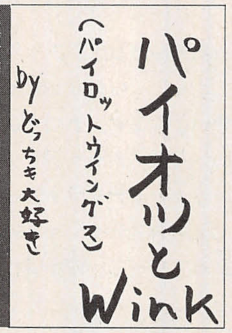
海賊の次はダウボーイか。するってーと、鍋でダイナマイトやライフルを煮込むの？

福島県　大野慎司



先々週の3段活用に対抗して、こちらは魔法が4つだ。しかし原題の意味はなに？

兵庫県　しし



やはりパイオツだろう。あとツーケーも。ソイホーガイナーシーアーも捨てがたいな。

宮城県　炎の魔人



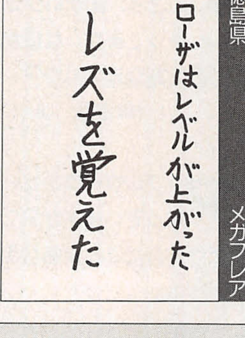
オイオイ、こりゃたんなるローマ字じゃん。まあ、このタイトルに強引はつきものだ。

秋田県　バグディウスだ!



イイ線いってますな。このまま試合に出ても、わりとよさげなデザインだね。

徳島県　メガフレア



きーんだーんってカンジ。リディアも覚えちゃったら、戦闘どころじゃないな。

今週の伝説の人

東京都　みのがめ



知ってる人は少ないと思うが、実在の大魔術師。指さしただけで人を殺しちゃった怖い人だ。

各1160ガバス 読者の4コマ

東京都 ゴンザレス



オレはだめだ。ダメ人間です。どうかロサンゼルス校をもう一度……。

●選評　大丈夫。チミはダメ人間じゃない。この主人公のように気楽に生きよう。

埼玉県 MEAT屋スラオ



普通カートリッジでケガはしないのだが、ネタの関係上こうなるしかない。

●選評　これは痛い。なんかヒザがムズムズする。工業地区なんかとくに痛そう。

各480ガバス ゼルダねだるぜ

ライト級　埼玉県　づらっちょづらづら

ナムコの中(なか)なの?　混(こ)むな。

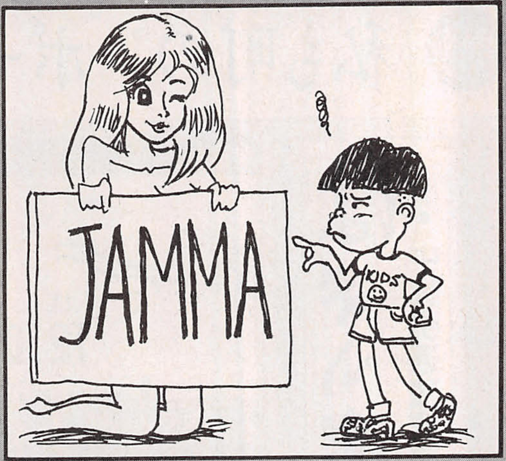
ミドル級　東京都　藤本エッジ

北尾「目(め)には目(め)を」なんて言(い)ってツイてんな。おめー、アニメオタキー?

ヘビー級　東京都　おやじも逆さ

四谷(よつや)歩(ある)き犬重(いぬしげ)、目(め)だ。う、桃栗(ももくり)いた。アジアに一撃(いちげき)!　津波来(つなみき)た。ん、指示(しじ)で決(き)まった。意外(いがい)さ、水漏(みずも)れも済(す)み災害(さいがい)。竜巻(たつまき)で地震(じしん)だ。君(きみ)　夏(なつ)。聞(き)け!地位(ちい)にアジア大陸(たいりく)も、もうダメ。げ、死(し)ぬ生(い)きるあ奴(やつ)よ。

600ガバス 夢みる一コマ



「邪魔」　大阪府　屍大先生

各1000ガバス 写真腕相撲・突発トーナメント

東京都　瀬戸郁保



●選評　イイぜ。いままでになかったタイプだな。ハーモニカがイカスな。ホント。

激

愛知県　ジャック



●選評　カラーでお届けできないのが残念。かなりの迫力モンだぞ。やるねジャック。

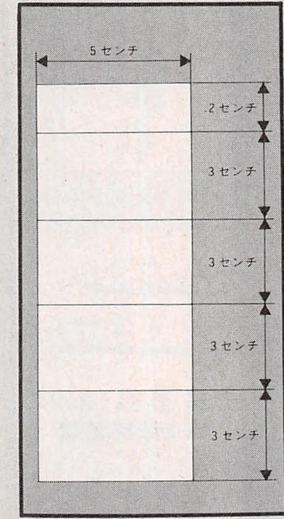


評　このごろ似たような投稿が増えてきておる。皆個性を見せよ。そのなかで、キラリと光っていたのがこの両者。瀬戸の躍動感溢れるポーズと、時代に流されない服装に勝利者賞410ガバス進呈だ。

今週の勝者

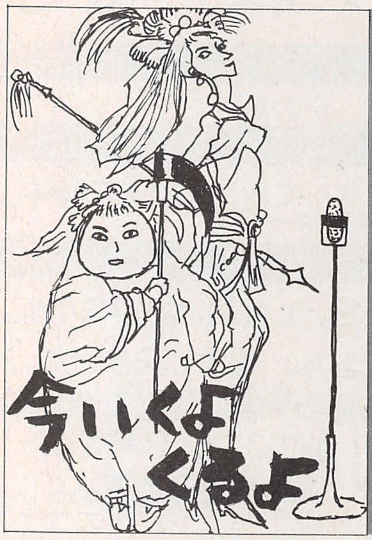
瀬戸郁保

4コママンガのオキテ



各444ガバス 単発イラスト道場

神奈川県　替え玉仮面



愛知県　マット



大阪府　ZYX



各555ガバス 私も町のレポーター

東京都　踊るすいとり紙



●選評　結局これはなんの広告なんだろう？　さっぱりわからんぞ。

埼玉県　モモレンジャー



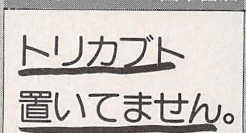
●選評　食事がリンゴ1個とかかもしれないな。

愛媛県　そり



●選評　2ケひと組って、こんなの2個もいらないよ。あと、いったいどこの部分で首を切るんだ？

大阪府　田中哲治



●選評　そんなに何人も買いにきたのかなー、トリカブトを。

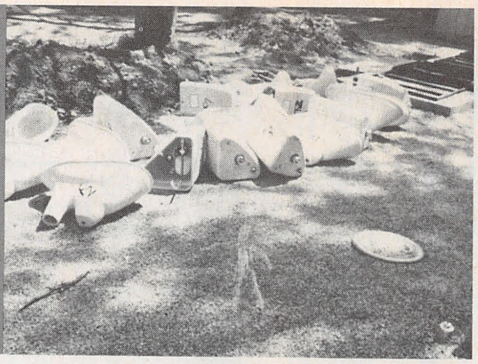
和歌山県　ヒトサマ



●選評　目立つよ！　靴も履きづらそう。

各897ガバス 街の新名所

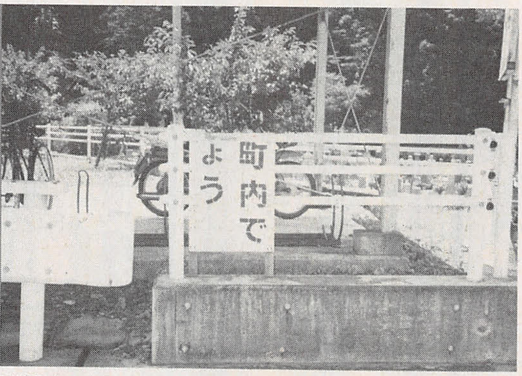
北海道　ボルシエビキ



どちらも修学旅行で撮ったものです。

●選評　ここなら立ちションにならない？

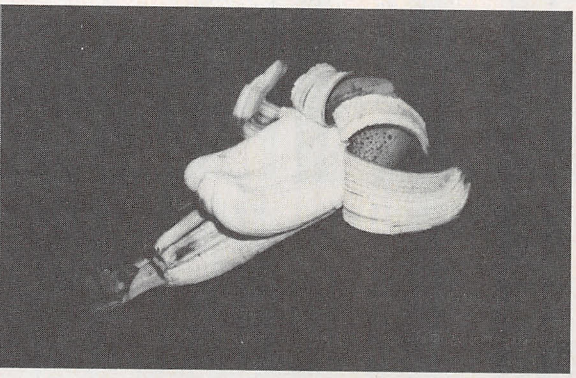
三重県　みのもんたⅡ



意味不明「町内でよう」ってなんだろう。　●選評　わからないでよう

946ガバス 野菜の王国

滋賀県　田原晋二

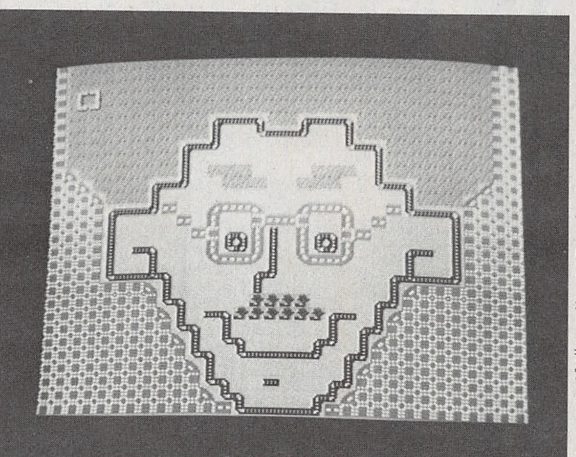


コメントがないぞ！　きちんと書くように。

●選評　あ～ん、こんなのお口に入らなーい。

1156ガバス 俺の兄貴は地図が好き

東京都　バイキンマン



暇だから、Drライトを作ってみました。

●選評　この間の万里子のやつもすごいけどね。ご苦労さま。

私の報告書

各222ガバス

テレビで、猿の赤ちゃんを育てる犬のお母さんが紹介されてた。犬猿の仲っていうけど例外もあるのだ。



◎I君の夏休みの読書感想文の題材は、『**ウォーリーをさがせ!**』だった。イカス!
東京都　安井僚介

◎先日、海でヘンなおじさんが、サンオイルの代わりに**墨汁**を塗っていた。
福岡県　ギャンブラー

◎僕の学校のカサ置き場には**使用禁止**という貼り紙がある。
大分県　焼肉ヒカリ

◎この前、マツモト君は先生の投げたチョークを、手に持っていた**12センチの定規**で打ち返した。
千葉県　みそラーメン

◎T君は、『FFⅣ』に出てくるキャラクターの名前を**サザエさんファミリー**にしている。
新潟県　の若大将

◎ハンバーガーを**上から順に**食べていくうちのジジイ。
福岡県　龍治玄徳

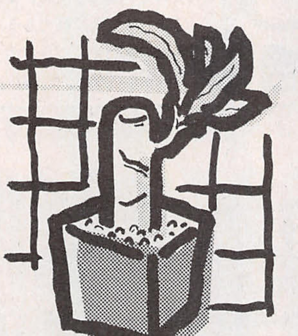
◎弟に「バルセロナ・オリンピックってどこで行なわれる?」と聞いたら、「**長野県**」という答えが返ってきた。
大阪府　マンフェイス・リン

◎オレが電車に乗っていたら、突然外人さん(男)に**頭をなでられた**。
埼玉県　ボブ・藤井

◎この前、八百屋で5、6歳の女の子が、「あえものにする**ワキゲ**ください」と大声で言っていた。
徳島県　柿原亮

◎競泳で、1コースから飛び込んで**6コース**に着いた森。
兵庫県　トイレにセボン

◎うちの近くの火葬場は、燃やし終わると**チーン**と鳴る。つい電子レンジを思い出してしまう。
埼玉県　ラスカル帝国



◎僕が病院でオナラをしたら、S看護士さんが「**へは肛門のあくびなり**」と言った。
長崎県　ゲリーファイヤーZ

◎友人が、「有賀さつきはフジテレビに**替え玉**で入社した」と言っていた。
神奈川県　冠三郎

◎家の近くのおもちゃ屋においてある『ドラクエⅣ』は、値段のところに“**淡谷のり子**もビックリのこの値段”と書いてあるが、たいして安くない。
茨城県　シルフィード

◎友人Aは、『F-ZERO』をやる前に**酔い止め**の薬を飲む。
神奈川県　ビオフェルミン・シニア

◎最近の**ドラえもんの声**はコワイ。
岐阜県　横浜大洋CoCo日本一

◎古本屋に『**シーラカンスにもう夢中**』という本が置いてあった。内容は全然わからない。
東京都　やる気地蔵

◎うちのおばあちゃんは、炭酸ジュースのことを**チクチク**ジュースという。
大阪府　荒木孝志

◎兄はパラディンになったセシルを、**きれいな**セシルという。
高知県　山岡秀士

◎銭湯に行くと、必ず湯船に**ふ菓子**を浮かべて「やっちゃった」と言うバカきわまるK太郎。
大阪府　復活!!　ヘキノーれす

◎体育のS先生は、ブリーフのことを**密着さるまた**と呼んでいる。
愛知県　やるじゃない

りろりろ

田中ひでお



それなら、仲良しのハブとマングースとか、ニシキヘビの子を育てるカエルのお母さんなんてのがいたっていいじゃないか。いくらなんでもそんなヤツはいないやね。ふう。

あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで

OH! MY GOD!!
●10/11号の15ページ、『スーパーマリオクラブ』で紹介した『SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士』の写真が前作のものになっていました。関係者ならびに読者の皆様、ごめんなさい。

URANAI 開運 占いコーナー

占う人
福田有宵先生



今週の運勢 10/14［月］→10/20［日］

やあ、占いキッズ、ごきげんいかが？
ごきげんナナメはまっすぐに。ヤア。

迷える子羊救済

私は毎日と言っていいほど夢を見ます。そこでは、自動販売機が出てきます。ほとんどの場合が夜で、そこだけがボーッと明かるく光っています。売っているものはジュースだけではなく、さまざまなものが売られています。しかし、ボタンが高い位置にあって、私は買うことができません。

（山口県　早水雅之　18歳）

自動販売機はあなたの希望を表わしています。さまざまな希望や欲望、将来の人生の姿がシンボリックに表現されているのです。手が届かないのは、まだ確固たる方針が決まらないからです。目の前にあるが、届かないという、焦燥感、失望感を感じています。あなたは将来、故郷を離れて仕事に就きたいと思っているようです。しかし、家族は、遠くへ行かせたくありません。そこで結論が出れば、この夢から逃れることができるでしょう。

●おいおい、このコーナーでは、いつでもみんなのお悩みを募集中なんだなぁ。ひとつ頼むね。

1月生まれ　空の星には手が届かない。まず土台固めをしよう。女性的なムードなので、迫力に欠ける週。家族仲はよい。お金はケチケチと。足の疲れを感じるかも。4と9、黄、ピンク、金粉が吉。月曜、金曜日が吉日。

2月生まれ　友人や目上のアドバイスは大きなプラスになる。一時、挫折感がありそう。けれど、それを乗り越えて好転する。週末に収入あり。異性関係が三角関係になるかも。2と8、白、貯金箱が吉。木曜、金曜日が吉。

3月生まれ　なんでも先手を取ろう。グズッていると損をする。決断よくいこう。金運やや不調。朝のトイレは我慢しないこと。ハッキリしないと、異性に嫌われる。2と7、エンジ、赤い表紙の本が吉。火曜、日曜日が吉。

4月生まれ　実力をつけるための方法を考えよう。今週はハメを外すくらいがちょうどいい。家庭では丁寧語を使うとよい。異性運は女性が有利。しかしライバルは多い。3と8、ピンク、虎が吉。火曜、金曜日が吉日。

5月生まれ　社交面が吉。友人との会話が楽しい。初めよければすべてよし。初めに重点を置こう。愛情面もいい。金運は悪くなく、不自由はしない。身近な異性に急接近。1と6、黒、井戸水が吉。水曜、木曜日が吉日。

6月生まれ　家庭内で喜びあり。友人との友情も深まる。キメ細かい配慮も大切。金運は小吉。異性運は、クラスに魅力ある人がいる。ふたり組に接近せよ。5と10、モスグリーン、おみくじが吉。月曜、金曜日が吉日。

7月生まれ　活気運。気力にあふれて積極的。ただ、周囲との競争意識が強くなる。異性運は期待できないとき。今週は邪魔や障害があっても必ず乗り切れるので安心。3と7、赤、サイコロが吉。火曜、日曜日が吉日。

8月生まれ　ツキがないときは早く寝よう。冗談のひとつでも出ないと、悪運をハネのけられません。なんでも要領よくやろう。金運は下降線。出会う異性は、相性が悪い。4と9、茶色、ロケットが吉。金曜、土曜日が吉日。

9月生まれ　オシャレが活きる週。読書が学力アップにつながる。髪型を家族に冷やかされそう。健康で気になることがあっても、誤診なので心配なし。異性運チャンスあり。1と6、黄、化粧品が吉。水曜、土曜日が吉日。

10月生まれ　ちょっと疲れ気味。公私共にブレーキをかけよう。勉強はちょっとやっていられないとき。お金は減る一方。カードは危険。誰にでも寛大な心で接すれば吉。5と10、青、カラーシャツが吉。月曜、木曜日が吉日。

11月生まれ　平凡で安定する週。ペースは崩さないこと。勉強はマイペースで、家族とは歩調を合わせていこう。異性運は3人グループでの交際ならうまくいく。3と8、白、情報収集が吉。木曜、日曜日が吉。

12月生まれ　植木等ふうにいってみよう。なんとなくうまくいきそうな週。希望は3つにふたつが望みあり。出費が多いが、借金はダメ。異性運あり。がんばってみよう。2と7、白、宝くじが吉。火曜、金曜日が吉日。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



親を元気づけるには子供の明かるさが一番

縮　ぼくはクセっ毛で、オバQの小池さんのような頭をしています。ライガーさんは髪に気を遣っているそうですが、どうすればストレートなサラサラヘアーになるのか、教えてください。

北海道　ラーメン小池　18歳

櫛　風呂で洗髪したあと、乾かしながらていねいにブラッシングすればいいんじゃないかな。それでも思ったような効果がなかったら、思いきってストレートパーマをかけるしかないな。

赤　今、うちの本屋は経営不振におちいっていて、父も肩を落としています。なんとかして父を元気づけたいんですが、どうしたらいいでしょうか。

岐阜県　NEW DIO 14歳

明　うーん、これは深刻な問題だね。でも、キミまでいっしょになって元気をなくすようなことじゃダメだぜ。お父さんがますます落ちこんじゃうからね。キミにできることは、店の売上なんか気にせずに、「ぼくは元気だよ」という態度をさりげなくお父さんに見せること。くれぐれも落ちこむなよ!!

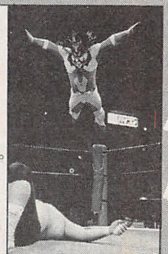
名　私は小さいころからプロレスが大好きなんですが、〝マエダ・アキラ〟という自分の名前が大嫌いです。小学校のころからプロレスラーと呼ばれ、今でも先輩からバカにされるんです。

福島県　前田　昭　16歳

胸　名前は親がつけてくれた大切なもの。だから恥ずかしがることなんてないぞ。プロレスファンなら自分の名前を自慢するくらいの気持ちがほしいな。キミの名前をバカにするやつはぶっとばせ!!

獣神に聞け！

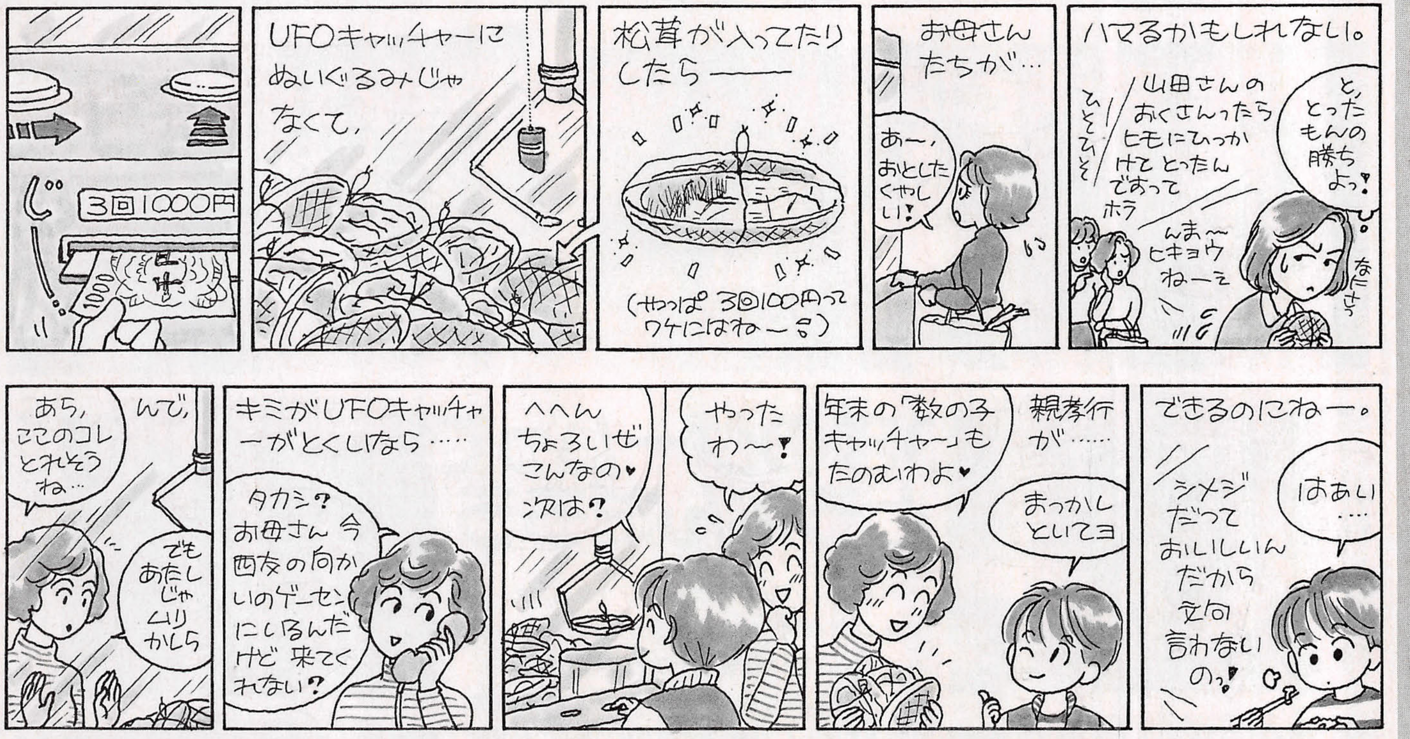
キミの悩みを獣神ライガーが断つ！恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!



よもやま歳時記 VOL.13

今週のテーマ　**秋の味覚**

●イラスト　水玉螢之丞
●文　杉元伶一



まつたけ〔松茸〕（名）マツタケ科のキノコ。秋、アカマツ林に生える香気があり、美味。

知り合いの編集者が韓国に行き、お土産にまつたけをくれた。大ぶりなのが3本。ひとりで食べるのはもったいない気がし、僕は友人に電話した。

「自分で言うのもおこがましいけれど、ものすごく立派なんだ」

「なにがよ？」

「太くて、香りも強いんだ」

「なにが？」

「傘が開く寸前でね、先端が膨らんでいるんだ。触ると、弾力があるんだ。君にも喜んでもらえるという自身が僕にはある」

「頭がどうかしたの？　酔っぱらっているの？」

「君にぜひとも味わってもらいたいと思うんだけど、これから僕の家に来ないか？」

「一体なんの話をしているの？」

「まつたけだよ」

「信じられない」

そう言って、彼女は叩きつけるように電話を切ってしまった。仕方がないので、1本は蒸し焼きにし、もう1本はご飯に炊き込んだ。

さんま〔秋刀魚〕（名）サンマ科の海産魚。体は刀に似て細長く、秋に油がのり、美味。

近所の魚屋に初もののサンマが出回っていた。冷凍ものと違って活きがよく、僕はたくさん買い込み、処分に困って友人に電話した。

「自分で言うのもおこがましいけれど、身は固く締まっていて、見事に反り返っているんだ」

「今度はなんの話なの？」

「鮮度は最高で、いまが食べ頃だ。黒光りしているんだ」

「警察を呼ぶわよ」

僕は仕方なく、1尾を塩焼きにし、残りは筒煮にして冷蔵庫で保存することにした。

とてもおいしかった。

くり〔栗〕（名）ブナ科の落葉高木。いかに包まれた実は食用。

京都にいる知り合いが丹波栗を大量に送ってきた。おすそ分けしようと思い、僕は電話をかけた。

「僕は栗が大好きなんだ」

電話の向こうで彼女はかん高い悲鳴を上げた。僕は仕方なく、渋皮煮を作って食べた。

とてもおいしかった。

かき〔牡蠣〕（名）カキ科の二枚貝。

「私の家にカキを食べに来ない？」

彼女が電話をかけてきて、僕にそう言った。僕はびっくり仰天し、飛んでいった。ところが、意外なことにそれは本物のカキだった。

「広島のお友達が送ってくれたのよ」と彼女は言った。「一体なにを期待していたの？」

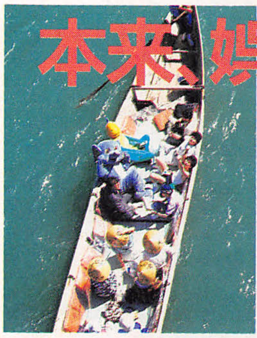
とてもおいしかった。

そろそろ疲れてきませんか？

特集 ザ・リラックス！

みんなゲームしてますか？　世の中の教育評論家という方々はゲームというと、すぐ目の敵にするけど、あれって単純すぎて笑っちゃうよね。でも、ゲームでもなんでも、やり過ぎはよくないと思う今日このごろなのだ。

本来、娯楽とはストレスを解消するもの……







いまのゲームってどうなんだろう

むずかしい



➡なんども、なんども同じことするのやだよね。難易度って重要だと思う。

時間が長い



⬅RPGにしても、シミュレーションにしても時間がかかりすぎる？

殺してばかり



➡単純に数字で処理されてるけど、何万人も死ぬのは殺伐としすぎてるよ。

数が多い



⬅年間、何百本も発売されるソフト、選ぶのは至難の技ともいえる。

１ステージクリアーできないアクションゲーム、マニュアルを読むだけで１日かかるシミュレーション、なんのために買ったのか。RPGではモンスターを殺しまくり、シミュレーションでは一度の戦争で何千人、何万人と命が奪われる、愛がないよ。システム、ストーリーに凝るのもいいけど、クリアーまでに莫大な時間が必要とされるゲーム、１日１時間の高橋名人なら何日かかるんだろう。多い月には100本以上発売されるソフト、みんな良質ならいいけど、なかにはク○ゲーも……。

これではストレスたまるばかり

挑戦！ 目指せ12時間早解き FFIV！

RPGなどでよく陥る長時間連続プレー。腹が減ってもメシを食わず、眠いときにも寝ず、ただひたすらプレーするのが体にイイはずがない。しかも、こういうのって本人はほとんど自覚がないから困りもの。

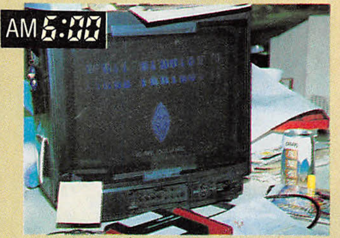
そこでだ。客観的にこの事実を理解してもらうために、イケニエを出そうじゃないの。実験台はカゲキ班期待のホープ、ホルモン新山。ゲームは『FFIV』だ。目標は12時間クリアー。さあ、たっぷり疲労せよ！

お題は『FFⅣ』ナリ



⬆長時間プレーの代名詞といったら、やはりRPGだろう。そこで『FFⅣ』の登場。はたして12時間でクリアーできるのか？

ほれスタートすれ！



⬆使用モニターは14型とする。いまどきの普通の家庭ではもう少し大型かもしれん。まあ、ゲーマーへのハンデだな。

写真協力：三井グリーンランド　☎0968・68・1122

緊急指令、ゲーマーたちよただちにリラックスせよ!

われわれゲーマーを取り巻く環境というのが、精神と肉体に非常に厳しいということが、よく理解できたであろう(わからなくともとりあえず話は進めちゃうぞ)。

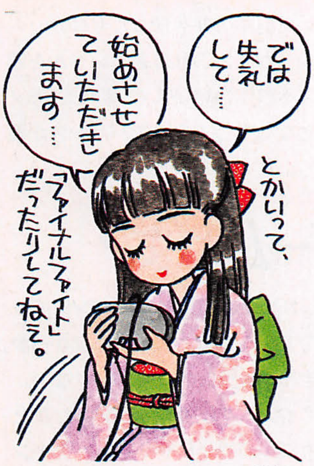
そこで、ファミ通編集部は考えたのだ! 本来、勉強や仕事で疲れた体と心を休めるために存在するゲームが、反対にストレスを生み出している。これではイカン! 本末転倒もはなはだしいではないか!! たしかにゲームをするのは楽しいよね。しかしだ、人間、健康であってこそ生活を満喫できる。これ常識あるよ! ゆえに、ゲーマーの、ゲーマーによる、ゲーマーのためのHOW TOリラックスをともに考えていこうではないか、なっ、ブラザー。



⬆ファミ通編集部、精鋭部隊〝過激にファミコン軍団〟だ。バカを演じるのも立派なりラックス。でも、ホントにバカかも。

編集部のおすすめはこれだ!

プレー中の環境をととのえてみる!



うーん、プレーしていて最初に疲れてくるのは目だよね。で、とりあえずテレビモニター用にフィルターを買いましょう。これを使えば、画面に部屋の照明が映り込みにくくなって疲労度が減るぞ。やってる姿勢も大切。人間工学に基づいたとかいう、うさん臭い椅子を通販で買い求めよう。寝ながらやるなら、ウォーターベッド。ほかにも使い途があるもんね。

ひとりでやらずに多人数で遊ぶのだ

ついつい、ひとりで遊びがちなゲーム……。オレはなんて孤独なんだろうか、という深層心理の叫びが聞こえてきそうだ。孤独感はストレスを生み出す。RPGとかならまだしも、最近ではふたり以上でできるゲームも多いことだし、家族、友だちを誘ってワイワイ遊んでみようぜ。でも、あんまりマジになって血を見るようなことにならないでもらいたいもんだ。



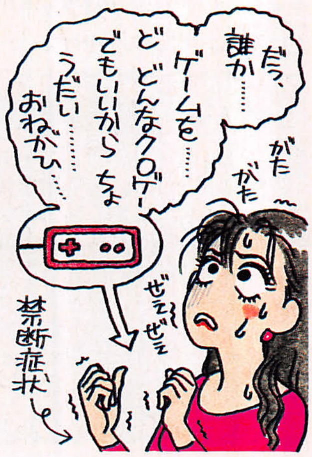
プレーしまくって免疫をつくってしまう



血へど吐くまでゲームしまくってみよう。「あーん、このゲームむずいよー」とか「殺しまくるのはイヤだ」などという弱音をほざく精神を鋼鉄のように鍛えるのだ。反射的に指を動かし、慈悲の心をなくして敵を殺しまくる。甘っちょろい精神を超越したキミにリラックスという言葉は無用だ。現実の世界を忘れて、あっちの世界へトリップするくらい極めてみよう。

とりあえずゲームから離れてみる

娯楽なんてもんは、なにやっても疲れるもんじゃないだろうか。スキーだろうが、カラオケだろうが、やっていれば疲れるのだ。ゲームだって同じだよね。ファミ通はあえて言おう、「ゲームなんてやめちまえ!」と。キミひとりがゲームをやろうが、やるまいが、ファミ通には関係ない! と断言でき……ないので、これは一番すすめたくないな。



AM 9:00

ホントに12時間で終わるの?

休暇中の毛利名人から伝授された秘技の数々を利用し、ハイスピードでゲームは進んでいく。アイテムを255個に増やし、エッジには○○を装備させてひたすら投げさせる……といったぐあいだ。もちろんイベントバトルでの失敗は許されない。サクサク進むゲームとは裏腹に新山の緊張はかなりのものがあった。

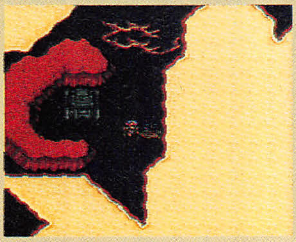
そのかいあってか、スタート後3時間で早くも地底世界に潜入。当の新山に聞いてみると、肉体的には疲労はほとんどなし。ポイントとなる目のほうもまだ大丈夫とのこと。まあ、先は長い。これからだぜ。

すっかりハマってる



⬆スタート後3時間たったあとのステータス画面だ。わりと調子よさげなのでは。この調子で最後までいけたらいいが……。

すでに地底世界へ



⬆すでに冒険の舞台は、地底世界へと移った。ここまでの数々のイベントバトルに新山は一度も負けなかった。やるね。

やっぱり専門家にも聞いてみたザンス

編集部のマヌーな意見ではやはり頼りない。そこでゲームのリラックスについて3つのポイントに絞り、その道の専門家にちょいとご意見を聞いてみたのだ。

プレーしていてストレスの溜まらないゲームとはどんなものか？その輪郭がおぼろげながら見えてきたカンジ。ステレオタイプのゲームが多い業界に波紋を呼ぶか？

映像 ショボショボしないために

ゲームをプレーするうえで無視できないのが目の疲れ。そこで、どのようなグラフィックのゲームが目に負担をかけないか？　これを大阪大学医学部眼科講師、渡辺潔先生に聞いてみたぞ。

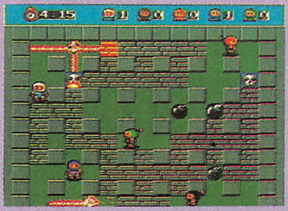
「画面全体の色調は緑系統がいいです。これは実生活でもいえることなんですけど」ふーん。すると暗いダンジョンより屋外を舞台にしたゲームのほうがいいのかな？

「色どうしのコントラストもポイントです。テレビゲームの場合、キャラのグラフィックはクッキリ。逆に背景はいくぶんボヤけていたほうがプレーに影響がでないと思いますよ」よくキャラと背景の区別がつかないようなシューティングとかあるけど、アレはマズイわけね。なかにはカッコイイのもあるけど。



ストレスを吹き飛ばすリラックスゲーム

編集部のイチ押しはPCエンジンの『ボンバーマン』。5人同時対戦プレーはとにかく燃える。爆死したときの、モンスターの表情もほのぼのとさせるものがあるぞ。メガドライブの『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』はスピード感が最高。マイキャラが1UPしやすく、なかなか死なないシステムは、ストレス発散にピッタリだ。



⬆短時間で充実したプレーができたら最高だね。でも、おもしろいゲームはついつい長時間プレーしがち。

BGM ゲーム音楽のふたつの可能性

プレー中に流れ続けるBGM。これも無視できないハズ。そこで、ビクター音楽産業から『サイコジェネシス』シリーズをプロデュースしている作曲家の大野恭史氏に意見を聞いてみた。



「流れはふたつに分かれると思います。まず、より現実に近づけていくもの。いま流行りの仮想現実の一環ですね。たとえば砂漠を冒険するRPGで、旅の途中にオアシスへ入ったとします。そこではキャラクターのＨＰ回復と同時に、プレーヤーもリラックスできるシチュエーションを作るわけです。

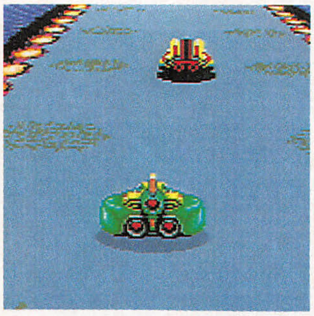
そして、もうひとつがプレー中にトリップするような催眠効果のある音楽を使用するもの。同じフレーズをスローテンポで繰り返したり、逆に騒がしいくらいの激しいテンポの曲を使ったりetc……。

しかし、これはあるレベルを超えると〝気持ち悪い〟〝疲れる〟モノとなってしまうのでバランスが難しいところです」。

精神 ここちよいゲームとは？

ゲームの内容がプレーヤーの精神に与える影響もなにかポイントが隠されているのでは？　そこでファミ通で熱筆をふるう、精神科医の香山リカ先生に聞いてみたぞ。

「まず、一般的にいって、同じ刺激の連続はストレスを溜めるかもしれません。たとえばダンジョン内でループにハマってしまうとか。それから歴史の逆行もいけない。アイテムをひとつ取り忘れたがために、最初からやり直すパターンとかがコレですね。



そう考えると、次々と目先が変わりながら、永遠に先に進むようなゲームはストレス指数が低いかも。『F-ZERO』なんていいのでは。

でも、コントローラーをその重みに耐えて持ち上げられる人はストレス病にやられきってはいないのでは？　幸いなるかな、ゲームする者ですよ」なるほど。楽しいからプレーするんだもんね。

AM12:00

ようやく折り返し地点である

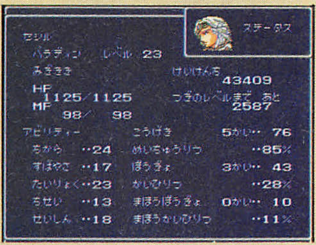
横にもうひとつ置いてあるテレビでは、タモリがなにやら話している。もう正午になってしまったか。ところで新山、調子はどう……オオォ！もうひとつオマケに、オオオオォ！すでに、規制範囲で誌面じゃ書けないようなところまできているぞ。セシルたちが○○○に乗って●へ到着してるじゃん。がんばったなアミーゴ。で、体調はどう？「体全体がだるいカンジ。とくに目が痛いです。それと腹も減りました。」そう悲しげに淡々と話すなよ。わかるよ。おまえのその顔見れば。でも、ここは耐えてくれ。エンディングは近い。

わりと調子よさげ



⬆このぶんならホントに12時間でクリアーできるかもしれない。各キャラとも早くもこのレベルまで成長している。

力強いセシル



⬆この時点でのセシルのステータスである。疲労タップリの新山に反して、こちらはパワフルそのもの。なんか悲惨。

でもってとうとう完成！ これが 究極のリラックスゲームだ！

これまで登場したさまざまな意見をミックスして究極のリラックスゲームを作ってみたのだ。えっ、あんまりおもしろくなさそう？ いーや、そんなことないぜい。

●いままでにない世界

時代設定は中世のアラブ。さらわれた姫を救うために、魔法のじゅうたんに乗って敵を倒していく、３Ｄタイプのシューティングゲームだ。『F-ZERO』なみのスピード感で建物のあいだを走り抜けていくのは快感だぜ。なぜかゾウでパワーアップする。

●なにも考えずプレー

操作方法はショットボタンだけ。なにも考えずにペシペシ押してればよい。ステージ構成もいたって簡単。道なりにずっと進んでいけばオーケー。よけいなところで神経を使わないようになっている。たまには眉間にシワよせずに遊ぶのもよかろう。



⬆同じに見えるが衣装の色が微妙に違う。

●みんなでスッキリ

最大４人まで同時プレーが可能なのだ。ひとりでセコセコやるよりも、みんなでドーンとクリアーしちゃったほうが気持ちイイじゃん。スカっとすればゲームの難易度なんてもんは関係ないような気がするんだけどね。めざすなハイスコア！ってか。

●BGMも選択可能ナリ

BGMも、もちろん選択可能。そのときの体調にあわせて、数曲から選択することができる。自分の好きなアーティストの曲を取り込んで、それをこのゲームに合うようにアレンジも可能。要は自分が好きな音楽をBGMとしてプレーできるワケ。





⬆いかした装いのゾウさん。体にはパワーアップの文字が。迫力あるアイテムだ。

●ゾウはイイなりよ

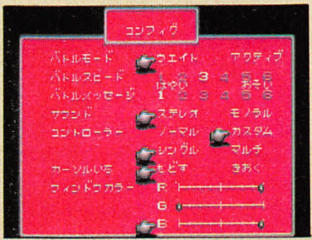
パワーアップを取り忘れるとイライラが溜ってしまう。そんな心配もこのゲームでは無用。これだけ大きいアイテムなら、たとえ取る気がなくても、キャッチしてしまうのだな。

PM3:00

眠るな！ 眠るな！ 眠るな！

「暗くしてもいいですかぁ？」えっ、なにすんだよ。まさかオマエ、あの趣味があるんじゃ……なんだ、モニターの明かるさか。ビビらせるなって。「目がショボショボするんです」そういってコンフィグモードで画面の色を調節している新山。「あの、トイレ行ってもいいですか？」おう、いいぞ行ってこい。ただし3分以内に帰ってこいよ。考えてみればファミ通編集部のおもな活動時間は深夜。ということは、一般のユーザーが徹夜でプレーしているのと同じ状態なワケだ。それにしても遅いな。あっ、まさかアイツ寝てるんじゃ……。

ムダな努力もする



⬆コンフィグ画面でゲーム画面の色調を調節する新山。思うに一番イイのはもともとのブルーのような気がするが……。

イタしているらしい



⬆うおぉー出てこーい。トイレで寝てるんじゃないっつーの。残り時間はあと３時間しかないんだぞ。起きれー。

溜まったもんは吹き飛ばすべく次のページではなんと……

現代病を吹き飛ばすリーサルウェポン！

触れろ！ 中国

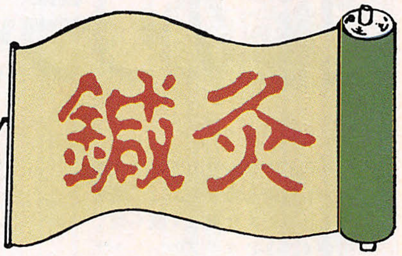
ハリの原理はこうだ。人間の体の表面には12本の経絡がある。経絡ってのは高速道路や新幹線みたいなもの。ここを〝気〟が通るワケ。一般に〝ツボ〟といわれるものは経絡に気がスムースに通るようにするための信号みたいなもんだと思ってくれればいい。



⬆おりゃ、おりゃ、おりゃ！ 鍼灸で、連射速度アップだぎゃあ!!



⬆こんなカンジでボールペンとかを使って自宅でお気軽にできるぞ。



シミュレーション用

眠い目もパッチリクッキリ！

眠気をなくすツボは、顔に集中している。目の周りにある晴明や陽白。頭頂にある百会。首のうしろにある天柱などがそれだ。ハリというと、専門の医院で、あの長いハリをブスッ……と想像してしまうハズ。もちろんそのほうがベストだけど、ボールペンのうしろなどで刺激しても効果はあるのだ。それから、自分でハリを打ってみようなんて思わないこと。これはすごく危険だからね。注意してくれい。





⬅とかく徹夜になりがちなゲームにピッタリだね。

シューティング用

連射速度がみるみるアップ！

連射を持続させるためには、腕の疲労を取りさる必要がある。というワケで連射用のツボはというと、手の甲側では親指の付け根にある合谷。同じく手首の中央にある陽地からヒジへとツボが続く。逆に手のひら側では運命線の中央の労宮。手首からちょっとヒジへ移動したところにある内関など。



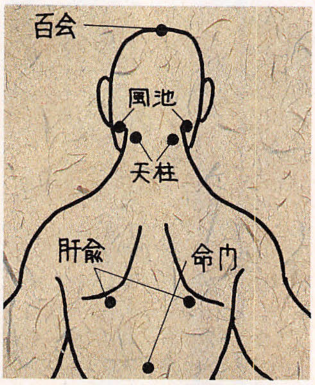


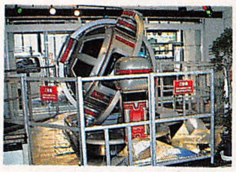
⬅男だったら連射スティックなど使わずガンバルべし。

体感ゲーム用

乗り物酔いに効果アリ！

最近は『R-360』や『D³-BOSS』など、動きの激しい体感ゲームが多く登場してる。そこで、これらのゲームでハイスコアをだすためには、乗り物酔い対策が必要というワケ(少々強引？)。さて、ツボのほうだが、これは眠気をさますツボとほとんど場所が同じ。腰にある肝榆や命門も刺激しておくといいだろう。





⬅もう、これは冗談でなくて酔うよ。ホント。対策が必要だな。

ゲームに疲れたらココ！ サイバーリラックス！

フラッシュするアイマスクとパルス音によって、脳波制御をおこない、ストレスを解消するシステム、シンクロエナジャイザー。このシステムを導入したメンタルフィットネス〝ブレインマインドジム〟が東京の六本木を始め、国内では9ヵ所に展開している。中国4000年の歴史もいいけど、こちらもお試しあれ。☎03・3588・8860まで。



⬆シンクロエナジャイザーをやっているの図。リラックスするために機械が必要なほど日本人は疲れてる？

PM 6:00

はたして最後までいけるのか？

トイレで寝ていた新山を叩き起こし、むりやりモニターの前へ。オラオラ、ゲーマーとしての意地を見せんかい！ 捨てられた犬のような目でこちらを見る新山。ス、スマン。そんな目でこっちを見るなよ、たのむから。疲れに加えて神経のほうもかなりイラついているらしい。

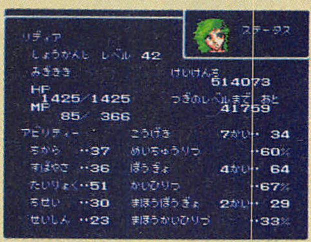
実際のところ、ゲームのほうは終盤まできてる。もう、最後の敵は目の前だ。決戦に備えて経験値稼ぎに励む新山。しかし、この単調な作業がまた睡魔を呼び……。この悪循環の状況で、はたしてエンディングを見ることはできたのか？

ルーチンワークモード



⬆最後の決戦に備えて、レベルがもうすこし欲しいところだ。単調な経験値稼ぎモードへと突入である。試練だな。

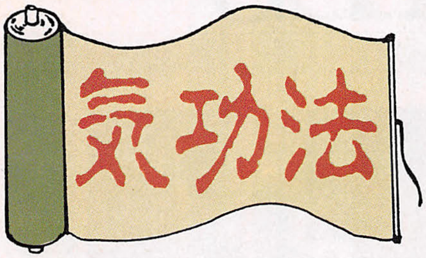
こんなに強いナリ



⬆もう死人寸前の新山の生気を吸い取るように、ズンズン成長していくリディア。なんかいまどきの男と女の関係みたい。

取材協力/吉田温鍼院 ☎03・3702・8989 国際気功協会 ☎03・3241・1032

四千年の歴史！



ゲーマー必携の気功法をマスターせよ！

なんか『ドラゴンボール』の必殺技を思い浮かべてしまうが、あれとは似ているようでちょいと違う。方法は違うが気功法も原理はハリと同じ。全身にある経絡に、気をスムースに流すことが目的だ。こっちのほうも自宅で手軽にできるので、ぜひとも身につけよう。



⬆気功法というと、これを思い浮かべてしまうのは、ヤバイですか？

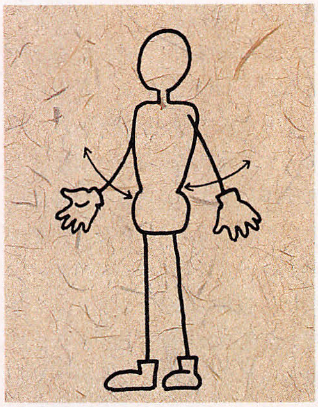


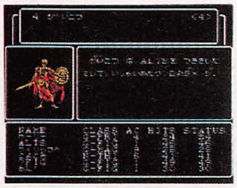
⬆中国四千年の忍耐力の前には、ロシアの戦車部隊なんざ敵じゃねえぜ。

RPG用

忍耐力を増強するのだ！

ああー、こんな単調な経験値稼ぎなどやってられんわい！　とイライラしてきたときは、この気功法をオススメ。まず、両足を肩幅ぐらいに広げて立つ。そして両手の力を抜いて前後にブラブラ振ってみよう。すると、次第に手の先が暖かくなってくるはず。キミの心も落ち着いてくると思うぞ。





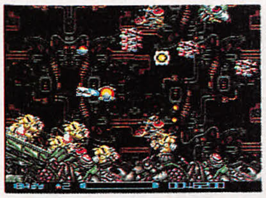
⬆苦しいだけの経験値稼ぎも、これで楽しくなるかもしれない。

シューティング用

動体視力がアップするぞ！

強烈なボスキャラの攻撃をかわすには、目を十二分に働かせなくちゃいけない。そのためには瞑想がイチバン。あぐらの仕方は特別なものじゃなくふだんのものでいい。ただし、このとき呼吸のしかたがポイント。おへその真下にある丹田というところに意識を集中して腹式呼吸だ。つまり息を吸いながら腹をひっこめ、息を吐きながらふくらませるヤツね。落ち着いてきたら、両手を目に当ててみよう。





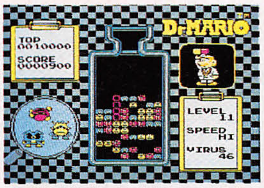
⬆この早い動きを見切るには、疲れた目ではダメ。

パズル用

頭のヒラメキがメキメキ増す！

パズルでは瞬間のアタマのヒラメキがクリアーのポイント。そこでヒラメキを増す気功法を伝授。まず右上の動体視力のときと同じように、あぐらをかいて瞑想状態にはいる。そして、両手を頭頂の百会、首のうしろの天柱にあてるのだ。テスト前にもオススメ。





⬆ひょんなことからクリアーできるんだよね。

世の中のストレスを生むモノたち

日本人として生まれたからには、一生ストレスを生み出すものと戦っていかなければならない。朝は満員電車に揺られて通勤、通学。会社、学校での対人関係で悩み、夜は同僚とつき合うか、塾通い。休日だって接待と習いごとが待っている。そんな日本人にピッタリきた娯楽がゲームだ。忙しい合い間をぬって、楽しめるからね。



⬆日本国民が、欧米なみにゆとりある生活を送れるなんてことが将来、実現するのだろうか……。

結果

これってホントにヤバイわ

最後の敵に挑戦する機会は時間的に2度あった。しかし、最初は○○の攻撃をモロに受けて全滅。そして、2回目は戦闘中に新山が寝てしまうというハプニングが。それをあざ笑うように鳴り響く6時のニュースのテーマ……終わった、なにもかも。30分後、寝ている新山を静かに起こして感想を聞いてみる。「体中の疲労が目の周辺に集まってきました。あと同じ姿勢でいたので若干腰が痛みます」悲壮なくらい自分を冷静に分析する新山。泣かせるぜ。やはり長時間連続のプレーってヤバイ。ゲームは1日1時間ってホントだわ。

おつかれ目さまです



⬆おまえはよくやったよ。挑戦者の背中に声をかけても返事はない。よいよい。心ゆくまで眠るがよかろう。

専門家からのアドバイス

12時間もずっとゲームしていたんですか？　とんでもないことしますね。基本的には15分遊んだら休憩を挟むようにしないと、目に負担がかかりすぎです。いまはテレビゲームだけでなくＯＡ機器での障害も問題になっています。みなさん目は大切に。

（前出の渡辺潔先生）

まあ、ゲームもほどほどにね！

WEEKLY REPORT DEDICATED TO *Dragon Questers.* FAMITSU NOW PRESENTS…

DQ TIMES

No.13 FRIDAY, 25, OCTOBER, 1991

すぎやまこういち『V』の音楽を語る・2

前号に引き続き、すぎやま先生のインタビューをお届けするぞ。

——スーパーファミコンになって、音楽は作りやすくなりますか？

「音源の能力がファミコンのときよりも増えましたから、ある意味ではかなり楽になるでしょうね。やっぱり3音で言いたいことを全部表現することは、とても難しく技術のいることだったのです。それが8音になったことで、かなり楽にはなったと思いますよ」

——今回、とくに気をつけている点はありますか？

「いろんな音源が使えるために、ステレオ効果や音色で驚かそうとして、ハードに振り回されちゃうと、肝心の音楽でいちばん大事な部分を忘れちゃうことがあるんですよね。だから、そういうことはあまりしないようにして、あくまでもいい曲を作ることが大切なんです。本当にいいメロディーであれば、ファミコンの音源で鳴らそうが、立派なシンセサイザーで鳴らそうが、その良さは変わりませんよ。そこの基本だけは忘れないように、曲を作っていこうと思っています。」

——基本的な考え方は、いままでと変わらないということですね。

「より多彩な音色を使えるので、もっと雰囲気作りはできるようになるでしょうね。それはがんばりたいと思ってます。ただ、今度のスーパーファミコンの音色というのは、基本的にはサンプリング音で、音色の数を増やしすぎるとメモリーを多く必要とするのです。それでゲーム自体も、色数が増えたりしてメモリーをくうので、8メガになったからといって決して楽になったわけではないんですよ。むしろ、ファミコンのときよりも辛くなるんじゃないかな。ですから、ハードの能力に溺れたり、はしゃぎすぎたりしちゃってアレコレやると、きっと逆効果になるでしょうね。基本的に、いい曲を作れば絶対に結果もいいと、それを信じて曲を作りたいと思ってます」

ハードの性能に頼りすぎることなく、つねにいい曲を作ろうとしているすぎやま先生。また『ドラクエV』でも、すばらしい名曲が生まれることだろう。



←この後はイギリスに渡り、『ドラクエI』のフルオーケストラ版をレコーディングするとのこと。



↑すっかり恒例となったファミリークラシックコンサートは盛況のうちに幕を閉じた。

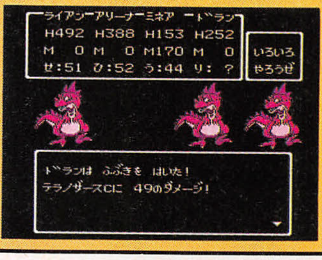
ドラクエ用語の基礎知識

NPC【ノンプレーヤーキャラクター】

冒険の途中でパーティーに加わり、助けてくれるキャラクターのことをいう。コンピューターによってコントロールされ、プレーヤーがまったく操作できないキャラのことをさす。お助けキャラのおもな特徴は、独自の判断でかってに戦ってくれるが、レベルアップしない。はじめから装備を持っていることなどがあげられる。お助けキャラにはなかなか役に立つ者が多く、『ドラクエIV』において、彼らはなくてはならない存在といえる。

エーアイ【AI】 artificial intelligence

の略で、〝人工知能〟の意味。コンピューターに、高度の判断機能を持ったプログラムを記憶させ、大量のデータをデータベースとして備えて、あたかも人間の働きに近い能力を持たせたもの。『ドラクエIV』では、勇者以外のキャラクターにこのAIが組み込まれている。どんな攻撃方法がいまの状況にベストかをAIで考えて、戦ってくれるのでかなり便利である。



ドラクエよろず相談室

本当に最大10人パーティーなの？

『ドラクエIV』は最大10人パーティーということになっていますが、ぼくはいつになっても9人どまりです。本当に10人目はいるんでしょうか？

マレーシア　ミミック

10人目はいない。でも一時的に10人にすることは可能だよ。あるお助けキャラを仲間に入れた状態で、別のお助けキャラを仲間にすれば10人になる。最終的には9人に戻っちゃうけどね。

『ドラクエIII』で、さとりの書がなくても、あるレベル以上に成長させてからダーマの神殿に行くと、賢者に転職できるって噂を聞いたのですが本当ですか？

大阪府　鳳凰

本当らしいけど、どの職業がなるのかは自分で試してみてね。

募集

なんでもベスト10開催

読者のみなさまの投票によって、キャラクターやモンスターなど、いろんな部門のベスト10を決めちゃうぞ。そこで『ドラクエ』シリーズに登場してきたキャラクターやモンスター、アイテムのなかで、キミの好きなのをひとつだけはがきに書いて送ってきてくれたまえ。そのとき、どうして好きなのか、その理由も書くこと。コメントが採用された人には1000ガバスをプレゼント。各コーナーに対するお便りや、ご意見ご希望なんかも待っているぞ。

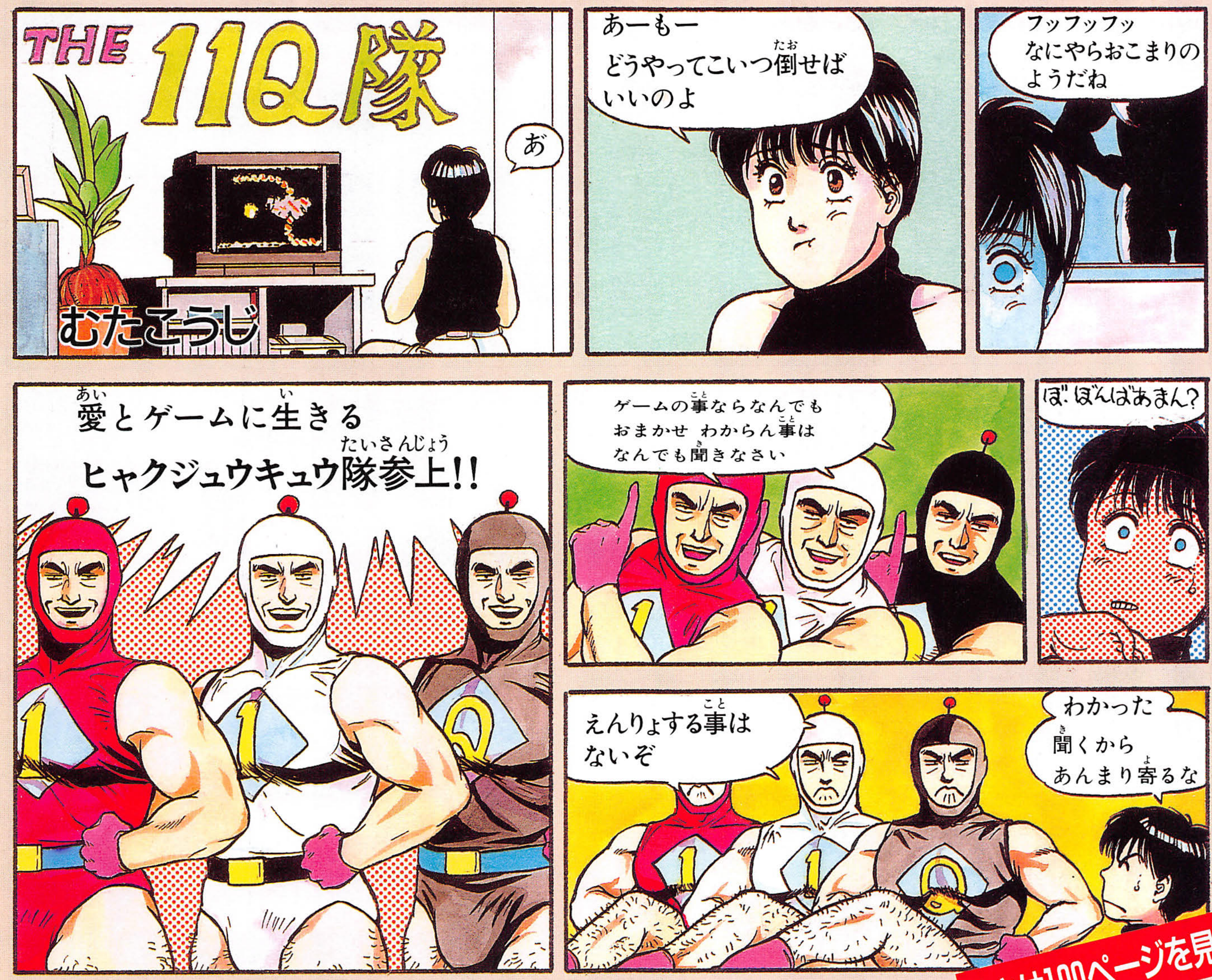
- ●キャラクター部門
- ●モンスター部門
- ●アイテム部門
- ●イベント部門
- etc.

見せます！行かせます！ゲーム
11Q番

ひゃく じゅう きゅう

ゲームが超難解で解けずに悩んでいる人たちはいないかな？　我らが11Q解決隊が、今年上半期に発売された11本のゲームで、みんなが悩んでいるクエスチョンをズバッと解決してしんぜよう。コレを読めば、必ずエンディングまで行けることを保証するぞ。

CONTENTS



続きは100ページを見よ!!

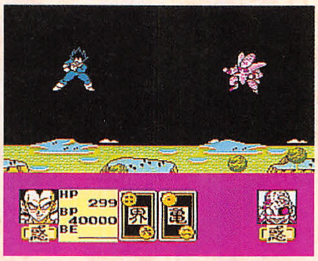
ドラゴンボールZⅡ
激神フリーザ!!

■ファミコン　■バンダイ　■8月10日発売

マンガを原作にしてるゲームのなかでは、トップクラスの人気を誇る『ドラゴンボール』シリーズ。またもや人気爆発の最新作『激神フリーザ』を新情報を交えて徹底解剖だ。

Q ベジータは今回仲間になりますか？

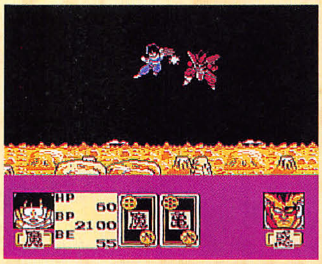
A 原作のストーリーに沿って展開するこのゲーム、当然ベジータもストーリーのまま、仲間になるぞ。ただし彼はいわゆるNPC。戦闘に参加はするものの、操作はできないぞ。



➡強烈無比の戦闘力を誇る、天才戦士ベジータ。戦闘力はさらに上がるぞ。

Q 悟空たちがナメック星に行く途中にあやしげな近道がありますが？

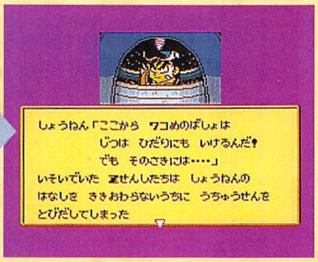
A ゲームをスタートさせて、〝いざ！　ナメック星へ！〞に突入すると、やがて見えてくる謎の近道。しかし、そのまえに進路をふさいでいる謎の宇宙船と接触しなくてはならない。宇宙船に乗っている少年たちに、悪意のないことを示すと、近道の話をしてくれるのだ。さて、その情報にしたがって進路の途中で曲がってみると、現われるのは猫撫で声のナメック星人。が、正体はフリーザの手下だ。いやおうなしに戦闘に巻き込まれるぞ。しかも襲ってくるのは、クランボを初め、手強い奴らばかり。めんどうだからと、戦闘力を上げるのをさぼってたら、勝てる相手じゃない。ここに至るまでの道のりで、ワザと小さなカードで進み、一歩ごとぐらいに戦闘をくりかえさないとダメだ。



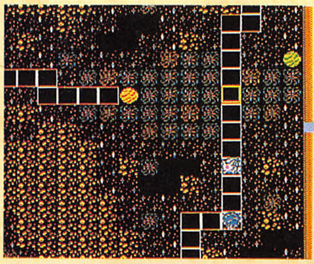
⬆戦闘はつねに続く。この星に来る来ないに関わらず、BPは上げておこう。



⬆さまよえる宇宙船に接触しよう。このゲームでは積極性が重要なのだ。



⬆乗り組んでいた少年たちが、近道に関する細かな情報を教えてくれるのだ。



⬆あの黄色く光っているマスから左に曲がるのだ。その先にはナメック星!?

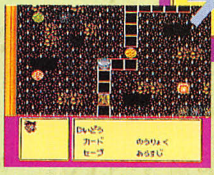


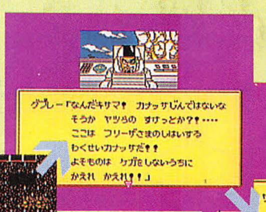
⬆出迎えてくれたのはナメック星人。なんかイヤにサービスがいいけど……。

Q カエルカードというアイテムがあると聞きましたが？

A えー……。カエルカードは、あります。もらえるのはナメック星に飛ぶ悟空が途中で立ち寄るカナッサ星。BP10000を超えるフリーザ軍団が乱暴の限りをつくしている。彼らにつかまっているカナッサ星人たちを救出すると手に入る玉手箱から、ランダムに出現するのだ。これはギニューの必殺技ボディーチェンジを防げる便利なアイテム。たとえこれがなくても、どうにかギニューに勝てるだろうが、あればもし技をかけられたときにも安心して戦えるぞ。また、万が一敵にカードを奪われたら、〝対決！　特戦隊〞編でギニュー特戦隊にドラゴンボールを渡したあと、マップの画面左下あたりを探そう。ちなみに、ギニューたちにドラゴンボールを渡さない選択もあるので注意すること。その場合はすぐに戦闘に入ってしまうため、カエルカードを探すどころの騒ぎではなくなってしまう。ところで、カナッサ星でもらう玉手箱の、もう一種類の中身はポルンガカードなのだ。これも相当使えるカードだが、どうしてもカエルカードが欲しいのなら、カナッサ星に降りる前にかならずセーブするように。もちろん、イベントの前はセーブしたほうがいいけど。

⬇惑星が見えてきた。まだ道が続いている以上、ナメック星じゃなさそうだ。とりあえず降下してみるか。





⬆そうと聞いては引っこむわけには行かん。けちらしてやる！

⬇別にお礼を期待して戦ったんじゃないけどね。ま、ありがたくいただきましょう。



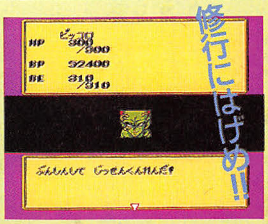
もうこれで安心ね!!



⬅カエルカードだーっ!!　これでギニュー特戦隊のギニュー隊長の必殺ボディーチェンジにも安心していられるぜ。ギニュー隊長の魂を、カエルに閉じ込めてしまおう。

ザコキャラでも強くてなかなか倒せません

A まず、基本的な戦術として大切なのは、ＢＰやＨＰの低い奴から先に倒すということ。こちらの受けるダメージをすこしでも少なくするのだ。それからお助けカードをどしどし使うこと。戦闘をくりかえせばすぐに溜まるので、出し惜しみすることはない。なかでも、とくに効果的なのがナメック星で手に入るわかものカード。ＢＰが数万あるので攻撃の役に立つし、こちらの人数がふえることで相手の攻撃も分散できる。申し訳ないが、彼には壁になってもらおう。それと、敵のカードと交換できるプーアルカードもいい。べつに欲しいカードがなくても、敵にとって役に立つカードを奪うだけでずいぶん受けるダメージが変わってくるぞ。しかし、いくら細かい戦術を立てても、最後に問題となるのはパワーの差。右のような修行モードでがんばるだけではなく、ふだんからできるだけ戦闘をくりかえし、ＢＰを上昇させよう。RPGに王道なしだ。



⬅魔族の王、ピッコロならではの分身特訓なのだ。



⬅カードの数の特訓も厳しい。すぐに失敗してしまう。

➡あわれなり孫悟空。大ケガなんて。けどやりなおすこっちもあわれなり。

あなあわれ





⬅勝てば見返りは大きい。けど、失敗すると悲惨な末路が。

惑星戦士たちの力はどれくらい？

A おたすけカードのスカウターがあれば、敵のＢＰやＨＰはバッチリだ。けど、いつでも使いたいときにストックがあるわけじゃない。そこで、調べ上げたのが右のデータ。画面で見てもひと目でわかるように、顔写真とＢＰ、ＨＰをまとめてみた。ここにないのはフリーザのデータくらいのもの。なお、フリーザにスカウターを使っても、ＢＰだけでＨＰは表示されないよ。注意。



⬆スカウターがなくともこの表をみれば、ばっちり。その分、カードめくりに使ってくれ。

アプール	HP……200	BP……6000	クランボ	HP……140	BP……3200	キュイ	HP……350	BP……19000
ロベリー	HP……150	BP……3500	ロンメ	HP……80	BP……1100	ザーボン	HP……350	BP……23000
ナバナ	HP……100	BP……1200	パイヤー	HP……215	BP……10000	リクーム	HP……540	BP……71000
グプレー	HP……200	BP……6200	ゴンマー	HP……200	BP……8000	バータ	HP……480	BP……68000
モンレー	HP……160	BP……3700	カーボス	HP……230	BP……17000	グルド	HP……410	BP……19000
ネイブル	HP……90	BP……1100	ユーズ	HP……250	BP……15000	ジース	HP……460	BP……64000
ナップル	HP……180	BP……5800	ドドリア	HP……425	BP……22000	ギニュー	HP……730	BP……160000

フリーザは変身するのですか？

A 原作では、フリーザは何段階にも変身して、そのたびごとにＨＰとＢＰを上昇させる強敵だ。ゲームのなかでもまったく同じ。３段階の変身を遂げるのだ。当然、もとからある数十万のＢＰも、一緒に上がって行くぞ。だから、こちらも中途半端なＢＰではとても対抗できない。クリリンや天津飯ではとても戦えないぞ。悟空やピッコロには、星の数が１でもいいから、ガンガン必殺技を使わせようぜ。それも最高クラスの超元気玉なんかをだ。それでも１発じゃ倒せないから、長期戦になるのは覚悟したほうがいい。１ターンごとにＨＰとＢＥを回復させるのを忘れてはならないぞ。あきらめないでね！



⬆まさに"激神"、無敵のフリーザだ。

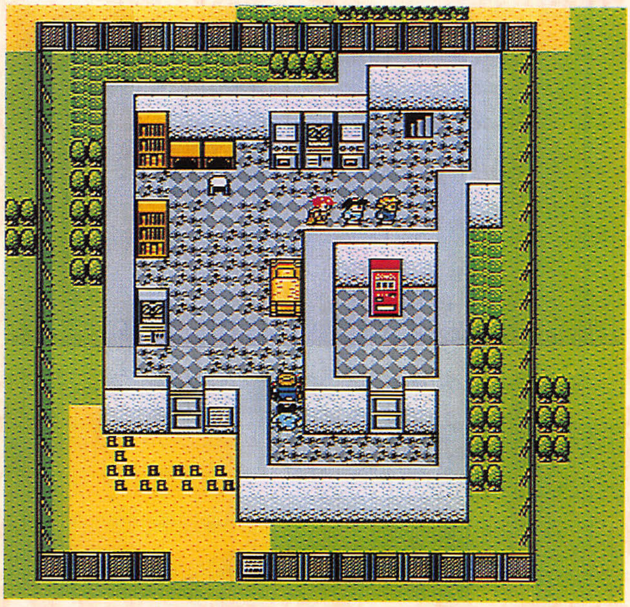
3215-1242

メタルマックス

■ファミコン ■データイースト ■5月24日発売

自分の戦車をチューンアップするという楽しみにハマル人も多いこのゲーム。けれども、やっぱりイベントをクリアーするのもいいもんだよな、というわけで、怒濤の11Qなのだ。

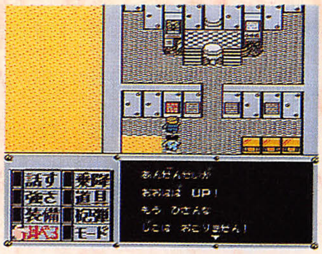
これがヨシダ生命科学研究所だ

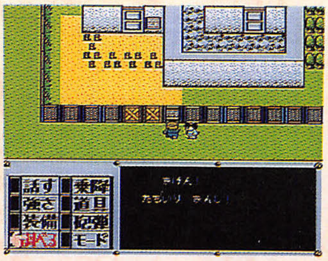


Q ネギの町の東方にある建物に入れない

A この建物は、〝ヨシダ生命科学研究所〟といい、このところは封鎖されてるため、絶対に通常の方法ではなかに侵入できない謎の場所だ。じつをいえば、入らなくてもゲームはクリアーできるけど、なかには非常に役に立つアイテムがあるぞ。では、どうやって入り込むのか？　どこかの町の転送装置の近くで「安全性が……」と書かれたポスターを見たことはないかな？　ヨシダ生命科学研究所の門は、この事故によってのみ開かれるのだ。確率はとんでもなく低いが、チャレンジしてみてね。苦労した分のアイテムは見つかる。一度入れれば、扉は内側から開けられるよ。あ、それから転送装置の事故ではじめに着くのは地下1階だ。階段を上ぼるとすぐにマップの1階に出る。またマップに見える自動販売機は故障中だが、その前で調べると……。

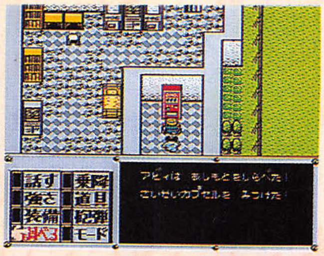
⬇このように、改良された機械に事故を起こさせようというのだから難儀なのだ。



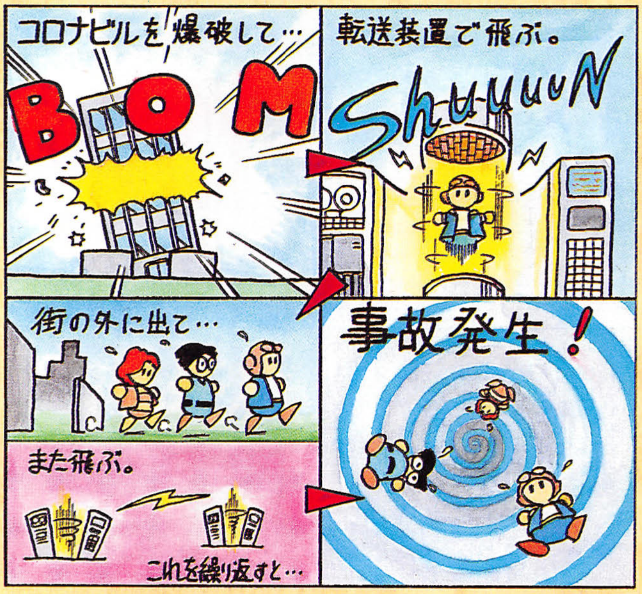


⬆まともに正面から入ろうとしても不可能なんだな。好奇心はそそられるけど。

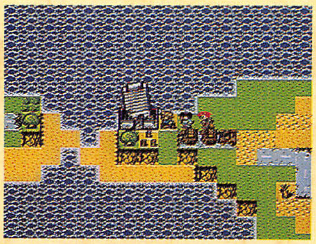
⬇ヤリヤリッ!!　これでマッドサイエンティストのところまで行かずにすむぜ。



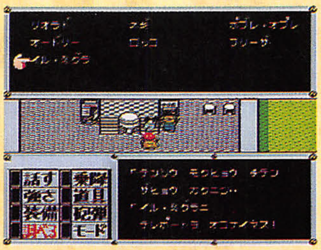
Q 何回やっても転送装置の事故が起きない



A キミは〝コロナビル〟を破壊して橋にするイベントをクリアーしたかな？　転送事故を起こすには、その条件が絶対必要なのだ。どうやら、コロナビルのような巨大な建築物を、高性能爆薬で破壊したことで、次元に歪みが生じるらしいんだな。その歪みに巻き込まれて、転送装置の事故が発生するという理屈だ。そしてさらに！　次の条件をも満たす必要がある。事故を起こそうとするなら、転送機械によりどこかの町に飛んだあと、一度町の外に出てからまた転送しなくちゃならない。いくら早くヨシダ生命科学研究所に入りたいと言っても、転送されたあと、またすぐ飛び込んでもダメなのだ。このふたつの条件を満たせば、必ず事故は起きるぞ。



⬆朽ち果てたコロナビル。これを爆破しなくては転送事故は決して起きないぞ。



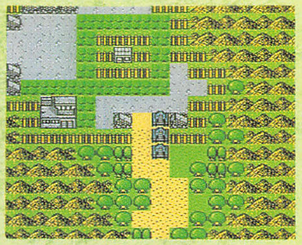
⬆格別運がよくない限り、最低でも十数回は町と町とを飛び回ることになるな。

Q カナベルの町ではみな火事の心配をしているがどうすると火事になるの

A 終盤での重要拠点、カナベルの町ではみんながヒミオという少年の火遊びの心配をしているのは質問のとおり。さてそれではどのような条件を満たしてしまうと火事は起きるのか？　キミはまずカナベルの町の北北西に進路を取る必要がある。狭い谷を抜け、三方を山で囲まれた地域に侵入するのだ。そこには、カナベルの町のバーでも話題になっていた巨大な工場があるぞ。なかになにがあるかはお楽しみとして、その工場を攻略し、続く隣の研究所でレンズの研究を続けているヤミクモ博士に話を聞く。それから、いそいでカナベルの町に帰ってみよう。もちろんドックシステムを使ってもいい。すると、町の人たちが大騒ぎしてるぞ。あれほど心配されていた火事が、ついに起きてしまったのだ。まあ、現場は町から離れた東の山麓。町に直接の被害はないのだ。いや、それどころか火の消えた跡には謎の工場が出現しているぞ。さあ、がんばって火事を起こそうぜ。



⬆町のあちらこちらでヒミオの噂を聴くけど、この男を逃しては駄目よん。


⬆そしたら、山奥の工場と研究所を訪れるのだ。アイテムもあることだし。



⬆戻ると火事が発生している。人の不幸だけど、つい喜んじゃうよな、これ。

Q では起きた火事はどうすれば消える？

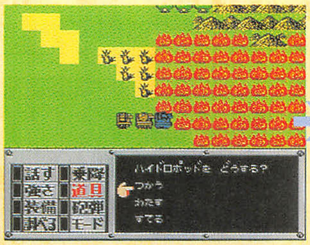
A 火事には消火器を使うのが普通のやり方。けど、こんな大きな火事ではとてもじゃないが火を消しきれない。そこで、どうすればいいのかは、カナベルの町で宿屋の親父が教えてくれる。〝ハイドロポット〟というアイテムを使用すればいいのだ。ちなみに、これは〝人間の道具〟だ。どこかの町の人間の道具屋を探してみると売られているぞ。別に火事は町まで燃え広がったりしないから、じっくり探しておくれ。また、使用するときには火のとなりに立って、火を向いて使うこと。



⬆火事と言えば消火器。民間消防の基本だね。ここで使うしかないでしょう。



⬆ぐわっ、役には立たず!!　あとポケットのなかに道具は……(ドラ○○ん風)。

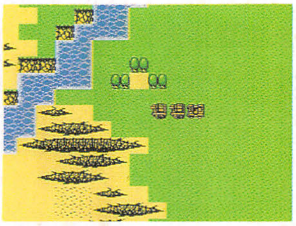


⬆なんかないか、なんかないか。ん？　ハイドロ(＝水の)ポット(＝器)だぁ？


⬆おお、見よ！　炎が消えてゆく。これぞ神のご加護ぢゃ(今度は旧約聖書風)。

Q 指名手配モンスターの〝ミスターカミカゼ〟が見つからない

A 倒せば莫大な賞金が転がり込んでくる指名手配モンスターたち。しかし、あたりまえのことだが、見つけるのも叩きのめすのも難しい奴らだ。なかでも、22000Gの賞金がかけられてるミスターカミカゼは、発見するのがもっとも大変な部類に属する。出現ポイントに関する情報も少なく、ポスターも１ヵ所にしか貼られていないんだよね。けれども、ユゲの町の隣、戦車の渡しの川向こうの船着場からずっと南下したところにある大陥没地帯でカミカゼがよく出現するという情報がある。かならず出現するわけではないが、何度も探索してみるといいかもね。

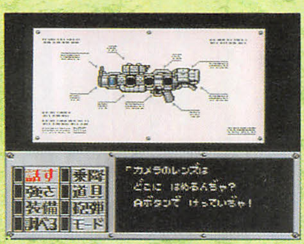

⬆ここが、ミスターカミカゼの住処といわれる大陥没地帯の貴重な写真だ。



⬆ミスターカミカゼとの接近遭遇。用心深い性格のためか、逃げ足も速い。

Q レーザーバズーカのレンズの組み合わせはどうすればいい？

A まず、確認したいのが、レンズを３枚以上持っているかということ。順当にイベントをクリアーしてれば、メガネ、ルビー、カメラの３枚のレンズが手に入っているはずだ。その３枚をヤミクモ博士のところに持って行くと、レーザーバズーカを組み上げてくれる。この３枚の組み合わせは６種類。順番により、攻撃力もダメージを与える範囲も変わってくるぞ。下の表にあげたのは代表的な３つの例。のこりの組み合わせを試すときの参考にしてほしい。



⬆はめるレンズは３つ。はめられる穴は４つ。とするともしや、４つ目のレンズがいずこにかあるのではないか？

メガネ＊ルビー＊カメラ＝攻撃力350(１グループ)
カメラ＊メガネ＊ルビー＝攻撃力320(１体)
カメラ＊ルビー＊メガネ＝攻撃力200(全体)

イースⅢ
ワンダラーズ　フロム　イース

■スーパーファミコン　■トンキンハウス　■6月21日発売

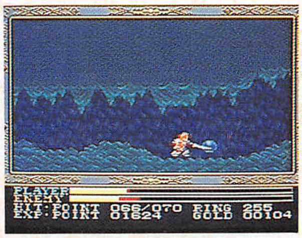
人気アクションRPGの3作目。パソコンから各種家庭用ゲームに至るまで、あらゆる機種に移植されている日本ファルコムの名作。そのなかで今回はスーパーファミコン版の攻略だ。

Q ティグレー採石場のスライムが倒せない

A ゲーム序盤でつまずくのがまずここだ。スライムっていったら、普通は弱っちいと相場が決まってるんだけど、このゲームに関してはそうではないのだ。ヘタに体当たりなんかしようもんなら、最初のころのアドルの体力じゃ、すぐにやられちゃう。ところがこのスライム、上下にプルプル振動してるだけで、じつは攻撃をしかけてこないのだ。アドルの剣で、少し離れた位置から攻撃してごらん。ダメージを与えることができるはず。スライムにダメージを与えられて、しかもアドルはダメージをくらわない位置ってのがあるのだ。その位置から剣をぶんぶん振り降ろすのがベスト。低い位置にいるスライムには、しゃがんで剣を振ると攻撃できるよ。



⬆スライムがアドルよりも低い位置にいるときには、こうやってしゃがんで倒そう。なんとなく寝てるようにも見えるって？　細かいことは気にしない。



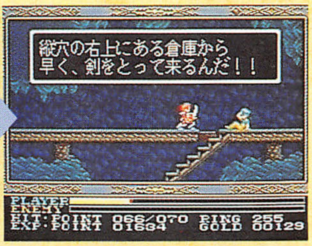
⬆同じ高さのところにいるときは、フツーに攻撃してヨイ。離れているように見えても、こっちの攻撃は敵にダメージを与えられるのだ。ちょっとお得。

Q 倉庫のカギを手に入れたのに倉庫に入れないの……

A RPGの基本は？　そう、情報収集。ここでつまったキミは、十分な情報収集ができていないのだ。デューイが言った「倉庫へ行け」という言葉をよーく思い出してごらん。「ここに来る途中のたて穴の右上にある倉庫に行け」と言ってたでしょ？　じつはこのたて穴には、倉庫が右上と左下の2ヵ所にあるのだ。キミが行ったのは左下の倉庫。ここにはこの時点ではまだ入れない。で、「右上の倉庫ってどこにあんのー」って人のために教えると、右上のほうに崖になってるところがあるでしょ。その崖をちょいと上ぼると、倉庫へ続く道があるのだ。崖を上ぼるのにちょっとコツがいるけど、そんなに難しくはないよ。



⬆やりっ！　倉庫のカギをもらったぜ。これで強い剣が手に入るぞ。



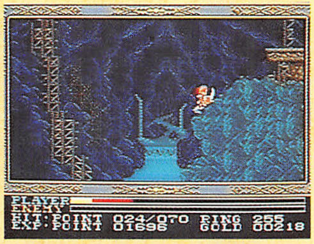
⬆で、無理やり先に進もうとすると、こんなコトを言われちゃうのだ。

✕ こっちはハズレ



⬆こっちはたて穴の左下の倉庫。無情なメッセージが悲しい。あはれを誘う。

○ こっちがアタリ



⬆んで、こっちが本来入るべき右上の倉庫に続く道。ひょひょいと上ぼれ。

Q 遺跡➡採石場➡アイテム入手の経路がどうしてもたどれない！　なぜだー！

A イルバーンズの遺跡をクリアーしたあとで、もう一度ティグレーの採石場に行って、アイテムを手に入れなければならなくなるはず。ところが、どうしてもそのアイテムを入手することができない。こういう人けっこう多いんじゃないかな？　じつはティグレーの採石場には、アドルがしゃがむと足場の下に入れる場所が1ヵ所だけあるのだ。で、そこから進んで行けば、アイテムが手に入るってわけなのだ。

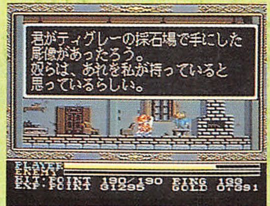
その場所だけど、こまめに探せば絶対に見つかるから、根気よく探してね。けっこうカンタンに見つかるからさ。え？　どうしても教えてほしい？　しょうがないなあ。じゃあ、くわしいことは右の写真を見てちょーだい。ねっ、わかったでしょ。セーブする場所でいうと、ティグレーの坑道3にあるのだ。もー、ここまで親切に書いてあげたんだから、これでバッチリでしょ？　がんばってアイテムを手に入れてね。

まず遺跡をクリアー



⬅無事に遺跡をクリアーするには、コイツを倒すのだ！

採石場に戻れ

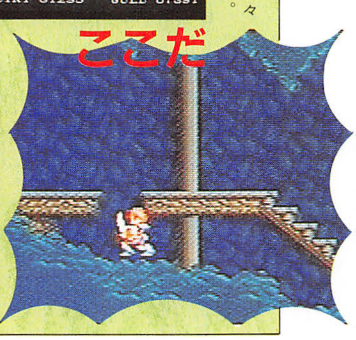


⬅いったん町へ戻り、人々に情報を聞き直すと……

で、なかに入ったら……



➡採石場の、さっき入れなかった扉に入れるようになるのだ。



Q ガルバラン島の迷宮が抜けられないのでクリアー目前で止まってしまったのですが……

A ここの迷宮はループ状になっていて、ちょっとやそっとでは、抜けられないのだ。まずはエドガー家へ行き〝鬼火の宝珠〟を手に入れる。そしてガルバラン島を目指そう。島の迷宮に出現するスケルトンは無視して、先に進んだほうがいい。いちいち倒してたら、あとからあとから出てきてキリがないからね。もし倒したいときは、背後から攻撃するようにしたほうがいい。

　そして迷宮の抜けかただけど、迷宮内にある落とし穴にアドルが落ちたら、すぐに✚ボタンを左に入れること。そのままにしていると横道に入れるのだ。

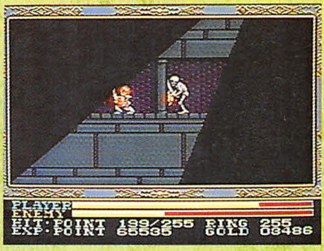
　で、横道に入ってしまえばあとは待ち受ける敵を倒すだけ。とはいっても、この敵がまためっぽう強い。頭から発射される稲妻と、炎の輪攻撃をよけながら、ギリギリのところに立って、剣で倒すしかないのだ。剣を使うタイミングは、消えては現われる敵が、すっかり姿を現わした一瞬。もたもたしてると、稲妻をくらってしまうぞ。おまけに、アドルのいる場所を狙って現われるので、ぼーっとつっ立っていると、敵の体当たりをくらって死んでしまうのだ。いちばんいいのは、背後から攻撃すること。うまく敵が背中を見せたらチャンス。稲妻も炎の輪も、敵は自分の後ろへ飛ばすことができないのだ。剣でバシバシ切り込もう。ただ、敵も心得ていて、すぐに姿を消してしまうから、十分注意しながら攻撃するようにね。もちろん体力回復も忘れずに！　こいつさえ倒してしまえば、あとは宿敵ガルバランとの対決だ！

まずはエドガー家へ



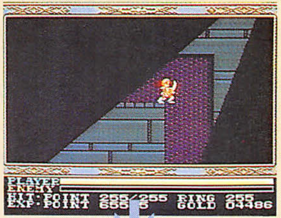
⬆話をすると、重要アイテムの〝鬼火の宝珠〟がもらえるのだ。

スケルトンは無視！



⬆いざ迷宮へ入ったら、コイツらは無視無視。何匹倒してもキリがないのだ。

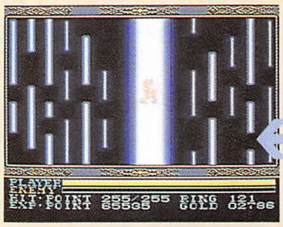
落とし穴に落ちたらすぐに✚ボタンを左へ！



⬅ここんとこに落ちたら、すかさず✚ボタンを左へ。



⬅するとほら、横穴に入れる。ここが目的地だ。



⬆不思議な光に包まれて、アドルの体が上昇してゆく。最後の戦いだ！

Q ガルバランが強すぎて倒せんのじゃー!!

A 最後の敵、ガルバランの攻略方法を伝授しよう。とにかく強い敵だけど、それでもやっぱり攻略方法はある。右の手順をよーく読んで、挑戦してみてね。重要なのは、リングをつけっぱなしにしないということ。敵の攻撃をよけるときには、す速く取り外そう。

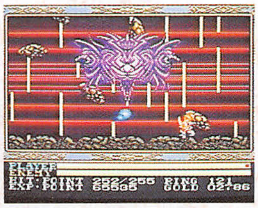
エンディングは目の前だ



このうるうる目のエレナを見られるのももうすぐ。頑張ってガルバランを倒せ！

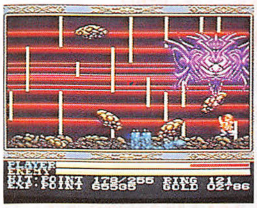
ガルバランの攻撃パターン

両手がある間は



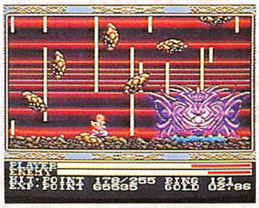
⬅両手から電撃ボールを発射する。5発発射したら下へ降りてくるので、そのときが攻撃のチャンスだ。

両手がなくなったら



⬅地面に電撃を発射する。電撃は火柱状になって地面にしばらく残るので、ヘタに動くとやられてしまう。

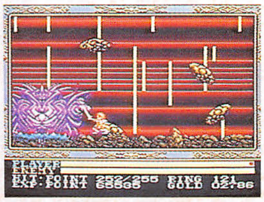
胸カバーを3回開いたら



⬅アドルの位置を狙って、真下に体当たり攻撃をしかけてくる。当たるとダメージが大きいぞ！

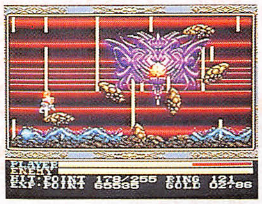
基本的な攻略法

両手を切り落とす



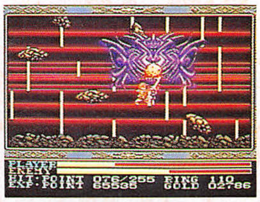
⬅下へ降りてきたら、リングを装着して剣で斬れ！

胸が開いたら



⬅先に両手を斬り落とさないと、本体は倒せないのだ。

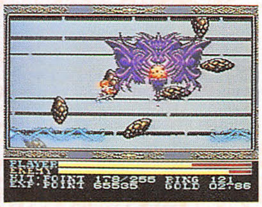
ジャンプ斬り！



⬅胸カバーを開いた瞬間が攻撃のチャンスだ。行け！

知ってるとラクになる 攻略法

アミュレットを使う



⬅胸を開いた瞬間に使うと、かなりラクになるぞ。

リングのつけ外しはこまめに



⬅戦いは長期戦になる。リングはなるべく節約しよう。

胸には当たるな!!



⬅体当たりだけはとにかくよけろ。ダメージがでかい。

ウルトラマン

■スーパーファミコン　■バンダイ　■4月6日発売

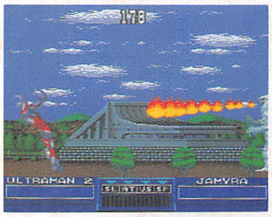
SD路線のイメージが定着していたバンダイから発売された、スーパーファミコン用ソフト第1弾。実写さながらのウルトラマンが怪獣たちと戦いをくり広げる。

Q ジャミラの火炎攻撃がかわせずにいつもやられてしまいます……

A ベムラーやテレスドンは楽に攻略できても、ジャミラでつまずいてしまうという人がけっこう多い。ジャミラ最強の攻撃はもちろん火炎。こいつはバック転でよけても、残り火が襲ってくるというやっかいなものだ。バリアーでよけるのがベストだが、それではエネルギーがもったいない、という人におすすめなのが2回連続のバック転。

これなら火炎を完全によけることができる。火炎を防げばジャミラなどただのおやじ。あとはウルトラキックの嵐を浴びせて、フィニッシュに持ちこもう。

火炎は連続バック転で



⬅まず、最初の火炎をバック転でかわすのだ。



⬅すかさず、第2波もバック転でかわす。イカすう！

あとは接近して


⬅すきを見て、ジャミラのふところに、入りこむのだ。

キックの連打だ


⬅あとは適当な距離からキックを連発するだけ。

Q 怪獣たちの間接攻撃がよけられない

A 怪獣たちの炎や光線といった間接攻撃は、キックやパンチといった直接攻撃と同様に、実際のドラマのなかでもウルトラマンを苦しめていた。

このゲームのなかでもそれはまったく同じ。最初に登場するベムラーから最後のヤツまでのほとんどの怪獣が、なにかしら間接攻撃を仕掛けてくるのだ。

怪獣たちのこういった攻撃をくらって苦労している人におすすめの技がウルトラバリアーなのだ。これは敵の攻撃を完全に防ぐだけでなく、敵に攻撃をはね返しダメージを与える効果があるのだ。まさに一石二鳥ってやつだね！

よけるより……


⬆あ、痛い！　よけているだけだと、結局攻撃をくらってしまう。

はね返せ!!

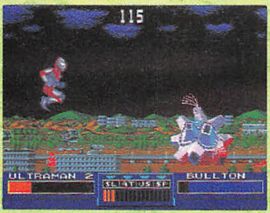

⬆これがウルトラバリアーだ。ちなみに別名はリバウンド光線という。

Q ブルトンの攻略法を教えてください

A ある意味で最強といえるのがブルトンなのだ。こいつの怪光線に苦しんでいる人も多いはず。そこで一番楽な倒し方を紹介しよう。ブルトンの青い光線はタイミングよくバリアーではね返す。地を這う赤い光線は4回連続の小ジャンプでよけよう。自信のある人は、このときに大ジャンプからのキックを放ってもいいぞ。

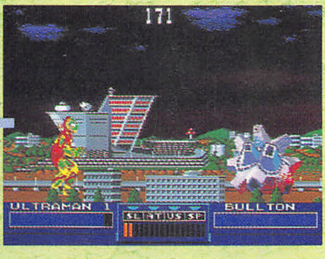
赤い光線を出している間のブルトンは無防備なので、中盤でなにか光線攻撃をするのもいいだろう。フィニッシュ直前はバリアーを使わずに、キックか投げでダメージを与えてから、スペシウム光線を放て。

地をはう光線はジャンプで

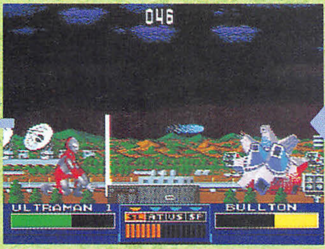


⬅ブルトンが触手を振ると、赤い球がくる……。

四次元チックな怪光線にはウルトラバリアーで対抗だ

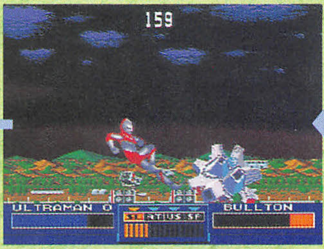


⬆この怪光線を浴びると身動きがとれなくなり、体力もどんどん減っていく。Aボタンを連打して、さっさと逃げよう。見た目は水アメみたいで美しい……。



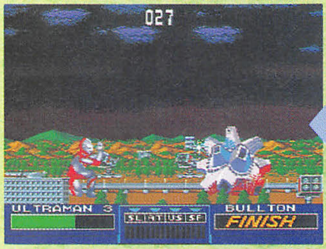
⬆ウルトラバリアーで怪光線をはね返せ。けっこう大きなダメージを与えることができる。しかし、自分の技をくらってころがる、ブルトンの立場って……。

体力を奪いつつ



⬆急降下キックも有効だ。このワザはすべての基本となるので、しっかりとマスターしておこう。ブルトンの怪光線だけは警戒してくれ。

フィニッシュするのだ



⬆ブルトンが触手を出しているときがフィニッシュのチャンス。ほかのときだとワープしてしまうケースもあるからね。落ちついて確実に決めよう！

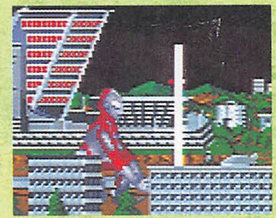
Q バルタン星人に勝てないんですけど……

A 宇宙忍者というだけあって、とにかくす速いのがこのバルタン星人。まともに組み合うことを狙っていても、敵はすぐに回転ジャンプや分身してしまうのでまず勝ち目はない。

バルタン相手の攻撃の基本は大ジャンプからの急降下キック。この攻撃ははずれることが多いが、それでもよい。ジャンプを繰り返していれば、バルタン星人はなぜか分身をしなくなってしまう。ジャンプキックは分身対策というわけなのだ。これでもうニセモノに惑わされることもなくバルタンとの戦いに専念できる。

あとはブルトンのときと同様にバリアーを使って、バルタンの赤色凍結光線をはね返してダメージを与えてやればよい。自分の光線をくらって尻もちをつくバルタンの姿はマヌーでいいぞ。

対ブルトンの応用で!!



⬆ブルトンに使ったバリアーをバルタンにも多用しろ。

キックと光線を完全防御



⬆バリアーは光線だけでなく、怪獣をもはね返すのだ。



⬆この光線は速いので、す速くバリアーを張れ。

あとは地道にいけ



⬆着地する瞬間にウルトラキックを食らわせる。けっこう効くぞ。



⬆そして、フィニッシュへ……。最後まで慎重にいくべし。

Q ゴモラをなんとかしてください

A スペインの闘牛をほうふつさせるほどの激しい攻撃を仕掛けてくるのが、ステージ7に登場する古代怪獣ゴモラだ。戦いの舞台は大阪だが、ここはひとつマタドール(闘牛士)にでもなった気分で、ゴモラのヤツを攻略しよう。ゴモラの突撃を防ぐ最良の手段はやはり大ジャンプだ。バリアーで防ぐことも可能だが、ムダなエネルギーの使用は避けたいところ。その点、大ジャンプならそのまま急降下キックにつなげるので、ムダがないぞ。

ただ、ゴモラはこのステージまでのほかの怪獣たちと違って、す速く左右に移動を続けているので、キックの降下ポイントも決定しにくい。よく見極めてから、キックをたたきこもう。あと注意したいのが、シッポによる巻きつき攻撃。す速く振りほどかないと、大きなダメージを受けてしまうぞ。

ヤツに近づくとキ・ケ・ン

能なしの怪獣といったルックスにだまされて、うかつに近づくと、とっても痛い目にあう。距離をとって、慎重に攻めるのがベターだ。

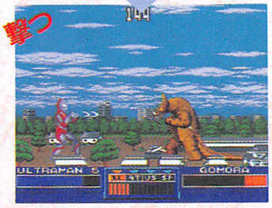




岩石落としと光線のコンビネーション



⬆急降下キック以外に有効なのがこの攻撃。まずは岩石落とし。



⬆立ちあがったところに、すかさず光線類を決める。けっこう効くのだ。

Q ニヒルで強いメフィラス星人を楽に倒したいんですけど……

A ウルトラマンに登場した怪獣や星人のなかでは、地底人のつぎにニヒルといわれているメフィラス星人。その強さは、ウルトラマンにまったくひけをとらないほどに強力だ。

メフィラス星人には、いままで多用してきた、大ジャンプからの急降下キックは通用しない。

したがって格闘戦でダメージを与えることは、まったく期待できない。メフィラスの怪光線をバリアーではね返しダメージを奪うのがよいぞ。

キックとワープでヤツがくる

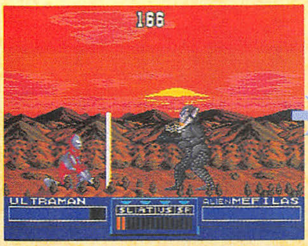


⬆キックをするとワープで逃げてしまう。

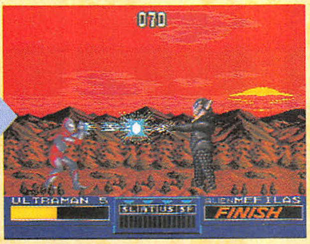


⬆このワープキックを食らうとキツイぞ。

バリアーで体力を奪ってから……



⬆まずはバリアーで防御しつつ反撃する。時間がかかるぞ。



⬆スペシウム光線を決めると、意外な結末が待っているのだ。

最後のヤツは自力で倒せ!!

がんばれゴエモン
～ゆき姫救出絵巻～

■スーパーファミコン　■コナミ　■7月19日発売

早くもシリーズ4作目にあたる『ゆき姫救出絵巻』は、スーパーファミコン版になってアクション性が大幅にアップ。お助け情報満載のこのQ&Aを読んで、イッキに攻略せよ！

Q 絵合わせゲームに勝てないよ～ん

A コンピューターはめくったカードを完ペキに覚えているので、こっちが一度ミスると大変。残りカードを全部さらわれてしまう可能性さえあるのだ。そこで、負けそうなときは奥の手を使ってしのごう。その方法とは、コントローラーをもうひとつ接続するだけ。2P側コントローラーを使えば、敵のカーソルを動かし、こちらの選んだカードを引かせられるのだ。

敵の手番に



⬆コンピューターが2枚目のカードを選んでいるときに……。

どんどんジャマしろ



⬆2P側コントローラーで操作して、はずれカードを引かせちゃえ。

Q ライフがぜんぜん足りないっ！

A ライフゲージの最大値は、黄金招き猫を取れば2目盛り増やすことができる。しかしこの黄金招き猫、ひとつのステージに多くてもふたつしかないんだよね。これではボスと戦うときなど、ちょっと不安かも。しかし、とっておきの技があるのだコレが。

まず、黄金招き猫を取ったら旅日記をつけて、一度リセット。そして〝旅日記をつけたとこから〟再開しよう。すると取ったはずの黄金招き猫が復活するので、さらにライフゲージを増やせる。これをくり返して目盛りを最高の16まで増やしておけば、まず安心だ。行ったり来たりといそがしいけどね。

黄金招き猫を取る



⬆ライフの上限を増やしてくれる、ありがた～い黄金招き猫。ステージ内で取れる数は決まっているが……。

日記をつけて



⬆黄金招き猫を取ったら、そのステージの日記屋へ直行。ひとまず旅日記を教えてもらおう。

再開するとまたあるぞ



⬆リセットして旅日記をつけたところから再開。すると黄金招き猫は復活するぞ。何度もくり返せばライフ最大！

Q 忍者屋敷に近道があるらしいけど、その入り口はどこにあるの？

A ステージ5の忍者屋敷は、なかなかの難所。少しでもライフを温存してボスに挑みたいものだね。そこで利用したいのがこの近道。忍者屋敷に入ってしばらく右へ進むと、廊下の先端から縁の下にくぐれるのだ。伏せた体勢で左に進めば、近道の入り口が見つかるぞ。

ココじゃよココ



⬆勢いでそのまま右へ進まず、ちょっと待て。小さくジャンプしてここへ着地しよう。縁の下をどんどん左へ進めば、近道への入り口があるぞ。

ひとっ飛びだ！



⬆近道を抜けると、こんなところに出るぞ。ボスまでもう一息の地点だ。しかもライフが増えてる!? そう、近道を通ると、黄金招き猫も取れるのだ。

慣れればカンタン



⬆かなり高度な仕掛けがされているので、最初はちょっとてこずるかもしれないな。でも、慣れればなんてことはない。まともに屋敷内を進むよりも安全で速いぞ。

Q ステージ6の滝に上ぼれません

A 茶色の岩からは、同じ茶色の岩にしか行けない。だがピンクの岩からは、どの岩へも行けるのだ。しかしいきなりピンクの岩には乗れないので、交互に変色する岩を利用しよう。

この状態から



⬆茶色の岩の上に立っていると、ピンクの岩へは飛び移れないのだ。

ウラに入れば



⬆色が交互に変化する岩の上に立ち、ピンクになったときを見はからって……。

一生ムリだ



⬆茶色の岩ばかりを足場にしていても、滝を上ぼりきることはできないぞ。

どこでも行けるぞ

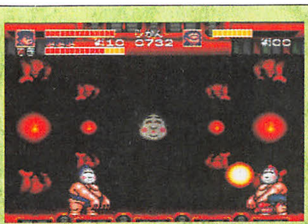


⬆ピンクの岩からは、どの種類の岩へも行ける。これでルートが見えてくるね。

Q ズバリ！ 各面ボスのウマイ倒し方は？

A 各ステージの最後に待ち受ける大ボスたち。さすがにひと筋ナワではいかないヤツばかりだね。しかし、ボスに勝てなければ、そのステージでしてきた苦労もすべて水の泡。ここはひとつ、気合を入れてかかりたいものだ。

それでは、各ステージのボスを安全確実に倒すためのコツを、ここでバッチリ伝授しちゃおう。もちろん人には人のやり方があるので、このボスには小判よりキセルだ！ なんていうならばそれはそれでよし。しかし各ボスに対する安全地帯や意外な術の使い方など、いろいろと参考にしてもらえるはずだ。ただしステージ9のボスだけは、キミたちで攻略法を編み出してほしいのだ。あんまり楽しみをうばいすぎちゃ悪いからね!?



すてえじ4 おたふく

双子力士に一度でもダメージを与えておけば、伏せながらすり抜けることができるぞ。これさえ知ってれば、あとはボールにだけ注意すれば楽勝。おたふく本体との戦いでは、画面両はじが完全な安全地帯。武器は小判でいこう。

すてえじ5 サスケ

最初に襲ってくるザコ忍者たちは攻撃法が多彩なので、距離を置いての小判攻撃が安全。つぎのサスケには、凧の最上段からの爆弾攻撃が手っ取り早い。敵も最上段にきたら、すかさずポーズをかけ、ほかの武器に持ち換えて応戦。





すてえじ1 女ゆうれい

コイツを倒すには、投げてくるお皿を打ち返して攻撃するしかない。画面左か右はじで待ち、飛んでくるお皿の高さを見極めて打ち返そう。お皿の高さによっては、ジャンプか伏せでかわす必要があるぞ。武器はキセルがベスト。

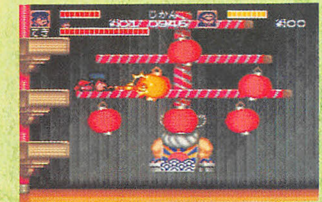


すてえじ6 カブキ

つづらを壊して本体だけになったら、小判で攻撃しながら、画面のはじに引きつける。そして写真の位置で"怒"の術をタイミングよく使い、わずかな無敵状態の間に敵をすり抜ける。これなら追い詰められてもノーダメージだぞ。

すてえじ2 ちょうちん魔人

武器は基本的にキセルがいい。画面左右の足場から敵の骨組みに飛び乗り、まずは白いちょうちんをたたき落とす。ただし最下段のものだけは、1段目の足場から小判で攻撃。赤いちょうちんも同じ要領だが、誘導弾に注意しよう。



すてえじ7 白龍

コイツは左右どちらから現われるのかわからないので、まずは画面中央で待機。出現したら敵と反対側のはじへいき、ジャンプしながら小判攻撃。以上のくり返しで楽勝だ。敵の弾は、伏せていればほぼかわせるぞ。





すてえじ3 大だこ

じつはこのステージ3には、ボスがいないのだ。しかし最後に、かろうじてボスらしき(?)キャラが登場する。律儀に倒した人もいるだろうが、コイツは無視して横を通り過ぎればよし。さすがステージ3は遊びがキイてるね。



すてえじ8 やじろべいだるま

やじろべいのバランスをくずし、乗っている棒から落とせば倒せる。そのためには、左右どちらかから集中して小判攻撃すべし。狙いは頭だ。プレーヤーの足場はだんだん動きが速まり狙いがつけにくくなるので、速攻で決めろ。

Q ズバリ！ 強～いパスワードが知りたいっ！

A 究極のクエスチョンには、究極の旅日記でお答えしよう。ここに紹介した旅日記で始めれば、各ステージをなんの苦労もなくズバズバ進んでいけるはずだ。なんせアイテムフル装備だし、術は取得済み。4600両も持ってるから買い物し放題、小判投げ放題。ただし、すべてゴエモンを使ったひとりプレー時のものだよ。

すてえじ 二	みぜぺまひ のさももと れごうそま へうどよよ しわうまぺ ひまどもり う
すてえじ 三	ぺにせでで ぱにいいご はとざはぷ ぽやはきき ろかめぷめ どほはいぽ ほ
すてえじ 四	よぐむぜぜ だちぴでづ おそががご じがなしう わけへごゆ ぞちなぴゆ の
すてえじ 五	きせほつつ とぷはまの ざろはかに へしざぐむ えぎでぎこ てぞざはど ぞ
すてえじ 六	よぐのぜゆ だちぴでづ ゆそががご ぱがなしぷ わけへけゆ ぞちなぴぴ の
すてえじ 七	わぎせざざ ずほでぺづ ざしでぎぞ ぜろつそか やせはせる じにつでら に
すてえじ 八	かそけなな ぬごへはは ゆぐすてゆ とすぜみほ きりへりお にごぜへあ づ
すてえじ 九	むやねとげ ぎみぢぜど ぢからぎぽ だるたがく めとねえろ ごしたぢと ね

シムシティー

■スーパーファミコン ■任天堂 ■4月26日発売

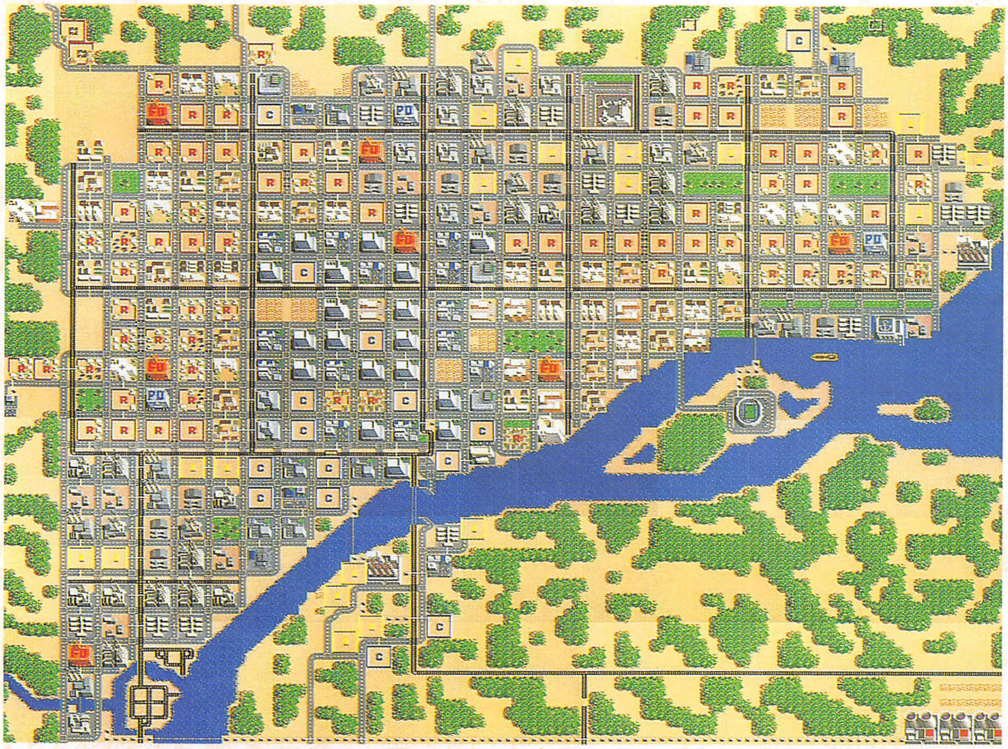
街作りをシミュレートし、市長を体験できる変わりダネゲーム。市民の勝手な要望に応えつつ、収入を増やして街を発展させていくのだ。街にあふれ返る諸問題をレッツ解決だぁ。

Q デトロイトのシナリオがクリアーできません

A うーん、この街に悩まされている人が多いみたいだなあ。しかし、案ずることなかれ。つまりは、犯罪都市としてのデトロイトを、暮らしやすい街へと変えればいいのだ。

それにはなんといっても警察署。犯罪の多発地域に警察署を設置すればいい。

とはいうものの、警察署ばっかり建てるわけにはいかない。いかに効果的な設置をするか、そこが問われるのだ。広大な未開発地域もあるけど、新たな開発より、先にやっておくべきことは山ほどあるんだぞ。



増設増設、また増設



⬆犯罪を減らすには警察署の設置が一番！ ただし、数を増やせば経費も増えることは、覚悟しておこう。

マップデータを駆使せよ



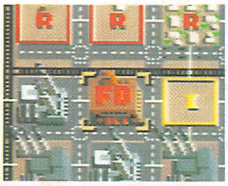
⬆がむしゃらに警察署を増やせばいいってもんじゃない。犯罪多発地区を確認。弱い部分に設置だ！

やっかいものの道路ちゃん



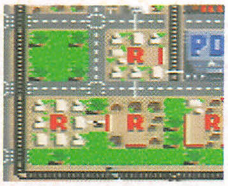
⬆人口が順調に増えると、それにともなって交通渋滞が多発する。道路をツブして、線路をメインにしよう。

消防署だって忘れちゃイヤン



⬅消防署の数を減らしまくれば、維持費軽減。

あちきの空き地公園にチェンジ



⬅道路をツブしてできた空き地を公園に。

マップの南西部が空き地だから、そこを開発したい？ その気持ちはわかる。でも、それじゃあすぐに破綻してしまうぞ。あせらずにじっくり取り組もう。

とりあえず警察署を増やすだけで、犯罪はいくぶん減り、人口10万人はすぐに突破できる。だが、人口が増えれば増えたで、またほかの問題がクローズアップされてくるのだ。

さしあたり直面するのは交通渋滞。これはケチらずに、線路に敷き変えてしまうのが得策。空いた土地は緑地にしよう。消防署は減らしてしまうといいぞ。

Q マップがたくさんありすぎて目移りしちゃうぅぅ

A マップ選びだって趣味の世界なんだけど、人口を増やせるマップを、というなら話は別。

とにかく水域が少なくて、土地が少しでも多いマップが、よいマップということになる。贅沢をいえば、緑は多いほうがいいけど、さほどこだわらなくてもいいかな。





⬅これはいいね。かなり理想に近いマップだ。いいねぇ。



➡シナリオモードをすべてクリアーすると出現するマップだ。

Q お金が増えないのは私のせいなの?

A 収入を増やすというのは、このゲームの基本となるところであり、同時に肝心要のところでもある。それだけに、お金のやりくりがうまくいかないと、やる気もなくなっちゃうかもね。

では、なぜ予算が減ってしまうのだろうか。

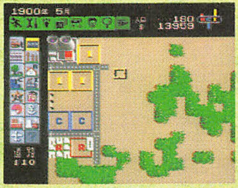
まず考えられるのは、乱開発。ゲームが始まったと同時に、ただ建物を建てまくるようなケースだ。いきなり発達させようとしたって、それには時間が必要。様子を見ながら少しずつ広げるべきだ。ちょっと建ててみて、発達していく気配がないからといって、すぐにブルドーザーを登場させるようでは、いつまでもお金は貯まらないぞ。

あとは、税率の掛けかたかな。税率は高すぎても低すぎてもダメ。基本的には、初期設定のままの7パーセント程度がよろしいようだ。

地価も税収を増やすのに、大きく関わっている。地価はその土地に人が住みやすいかどうかにかかっている。緑地、水域の有無、公害などがからんでくるが、つまりは人が住みやすい環境を作ってやればいい。そうすれば、1地区ごとの税収もアップする。

娯楽施設をたくさん増やして、特別収入をアテにする手もあるけど、根本がよくならなければ、あまり意味はないはずだ。市長としての経験を積まないと、どうにもならないことかもしれないけどね。

1 時間をかけて、様子見て。上見ろ下見ろざまあみろ



街を作るんだから、大きなスパンで考えなければならないよね。それを急になにか始めようとしても、ムリなものはムリ。Dr.ライトのアドバイスを頼りきってしまうのもまた一案だね。あとは慣れかなぁー。

2 税率の魔術師になれ!! アパラパー



⬅税率を低く設定。市民の気をゆるませておいて……。

⬅ボォォォン!! ひと思いにもぎとってしまおう。ヤリ手市長だ。

ちょっとした技として、普段は税率を低～く設定しておいて、年末の決算期(12月)になったら、税率ボォォォン!! をやってみるというテがある。この方法を使えば、効率のよい税収が期待できる。ボォォォンといっても20パーセントなどという法外な設定はマズイ。3パーセントだったものを、9パーセントに上げるとか、そのくらいの数値がいいでしょう。

Q プレゼントについて、詳しく知りたいなったら知りたいな

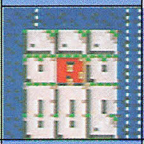
A プレゼントはそれぞれ一定の開発が進み、ある条件が揃うと、建てられるようになる。特別収入が得られるものなど、建てて損はしないものばかり。おもなものを、まとめて公開だ。

強力な警察署/消防署



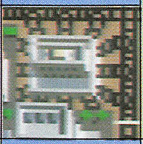
その施設としての効果が広がるばかりか、地価まで上昇させてくれる。警察署、消防署の数を増やしていけばもらえるモノ。

埋立地



2×2ブロックの水域を埋め立てられるようになる。効果は一目瞭然。ここはぜひとも、有効利用させていただこう。

駅



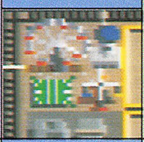
街がタウン以上に発展して、線路を長く延ばしているともらえる。やっぱり線路沿いに建てたいよね。周辺の地価も上がる。

大きな公園



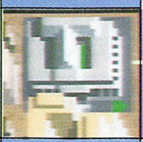
公園の数を増やしていけばプレゼントされる。普通の公園の2倍の効果を発揮してくれる、パワーに満ちた公園だ。

遊園地/カジノ



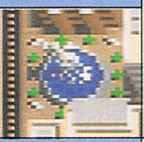
道路を長く伸ばしていくと、どちらかを建てられるぞ。カジノのほうが特別収入は上だが犯罪が増える。どっちを選ぶ?

図書館



住宅地が学校として発達することがある。その学校の数が増えると建てられるもの。地価アップの効果を持っている。

噴水



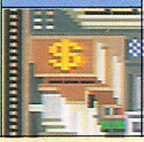
ゲームを開始後、50年が経過すれば、どんな街にでもプレゼントされる。地価を上げ、周囲を活性化させる効果がある。

モニュメント



港や空港を建設したときにプレゼントされるのだ。特別収入もあり、地価も上げる。開発地域への先駆けとして使おう。

銀行



なんといっても、お金を10000ドル融資してくれるのがうれしい。シティー以上に発展していて、資金が少ないと出現。

市長の家



プレーヤー自身の家と考えればよい。周囲の地価を上げるので、住宅地に紛れ込ませるのがよい。思い込みで楽しもう。

50万人達成記念



その名のとおり、人口が50万人に達すると建てられるようになるもの。メガロポリスだけのステータスシンボルだね。

Q なんとしてもメガロポリスを作りたい!!

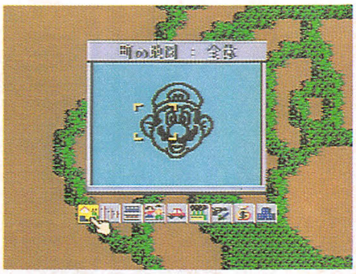
A 困ったなぁ。人口を50万人にまで増やすのは、並大抵のことじゃないんだ。けっきょく『シムシティー』のすべてを把握していなければならないしね。

でも、お勧めの方法をひとつ。シナリオモードの6つすべてのクリアー後、新たにふたつのマップが現われるのは知ってる? そのうちのひとつは、なんとマップ全面がさら地なのだ。そのマップを使えば、メガロポリスに急接近だ。それにそのマップを見るころには市長としての腕も、かなり上がってるハズだし。



⬅まあ、シナリオ6つをクリアーするのも、しんどいんだけどね。

上の質問にもあったけど、お金を効率よく増やせるだけでも、メガロポリス達成への道は、グンと近くなると思うんだけどね。



⬆これがそのスーパーなマップ。この迫力とキミの腕を持ってすれば、メガロポリス間近だ!!

ドラッケン

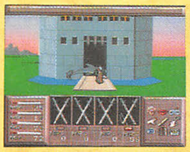
■スーパーファミコン　■ケムコ　■5月24日発売

パソコン版から移植されたフランス産の3DタイプRPG。リアルタイムのオートバトル、360度全方向に動ける移動システムなど、個性的な作りになっている。

Q サメに食われてしまって ホドケン王子の城に入れない

A ゲームスタートしてすぐにプレーヤーが向かうのが、近くにあるホドケン王子の城。だがサメに食われて、城のなかにはなかなか入れない。

サメをかわすにはサメが橋より右に見えるときに、橋を渡ってしまえばよい。タイミングが大事なのだ。

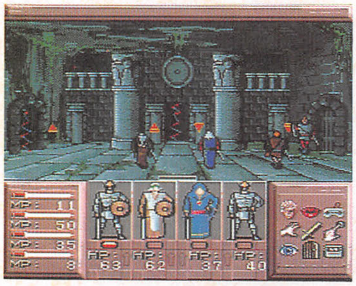


⬅サメがガブッと襲いかかってくるのだ。



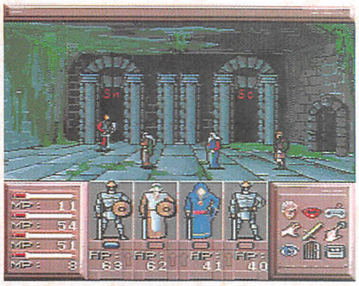
⬅タイミングさえつかめば、楽勝なのだ。

エレメントを押し



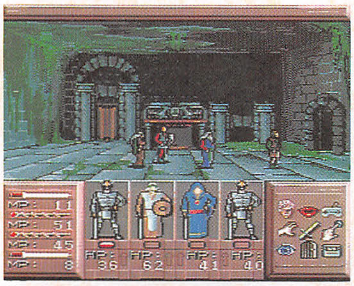
⬅正しいエレメントにタッチしよう。でないと護衛がやってくるぞ。この城では右が正解。

3つめの部屋を左へ!!



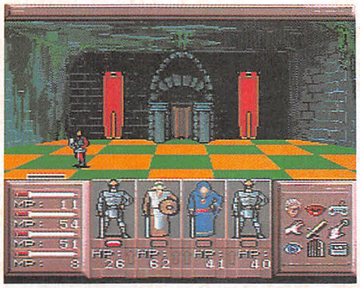
⬅ひとりずつ左のドアに入るべし。集団行動もちょっとだけお休みなのだ。なんかさみしい。

暖炉に近づき



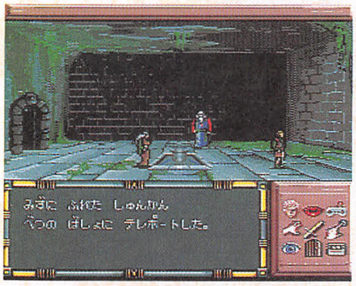
⬅暖炉のある部屋にたどりついた。暖まっていきたいけど、そんなひまはない……。残念だね。

タイルを通過



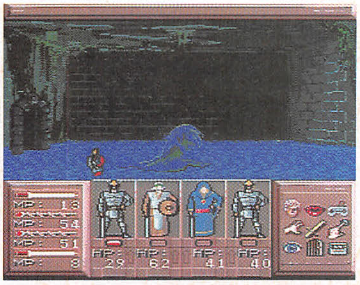
⬅緑色のタイル上を移動する。ダメージを受けるけど、しょうがないよね。世界を救うためだもの……。

テレポート



⬅この水を調べると、ひとりだけ見知らぬ部屋へとワープしてしまう。ビビることはないぞ。

プールを調べろ



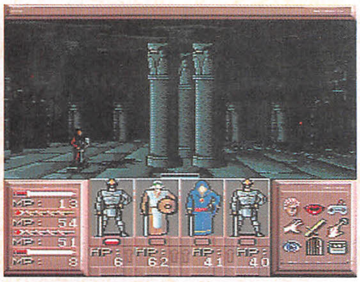
⬅うわー、水びたしだ。なんで部屋のなかに水が？ ドラッケンたちの考えはよくわからん。

囚人と話せ



⬅こんなところに囚人が！ 今すぐ助けてあげるから、いい話をいっぱい聞かせておくれ。

明りをつけて



⬅真っ暗な部屋。ビビっているひまがあったら、部屋を明かるくしよう。世界の平和は明かるい部屋から。

Q アーケン王子の城で なにをしたら？

A このゲームの序盤、プレーヤーはホドケン王子の城から、ホドカ王女の城に向かい、またホドケン王子の城へと行く。この過程で、誘拐されたホドカ姫が北のアーケン王子の城にいるという情報が入手できるはず。

ところが、いざアーケン王子の城についてみると、城のなかは広くてろくなヒントもない。今までの親切なRPGに慣れている人にとって、この状況はちょっときびしい。ここでつまってゲームを投げないですむように、この城の攻略ヒントをたっぷりと教えよう。右の写真を見ながらなめるように読んでくれたまえ。

まず、レベル2以上のマジシャンの呪文アンロックで城に入る。つぎに部屋の右のエレメントを押す。その部屋から数えて、3つめの部屋の左側のドアに、各キャラクターをひとりずつ入れる。つぎの部屋にはキャラクターの体力を奪ってしまう緑色のタイルがあるので、その上をす速く移動する。

そのつぎに暖炉のある部屋を探し、暖炉に近づく。すると、新たな部屋のドアが開く。その部屋から数えて6つめの、水のある部屋に行く。

この水を調べるとパーティーのひとりが、いきなり別の部屋にテレポートする。つぎに、テレポートしてたどり着いた部屋を明かるくしよう。ここに囚人がひとりいるはず。

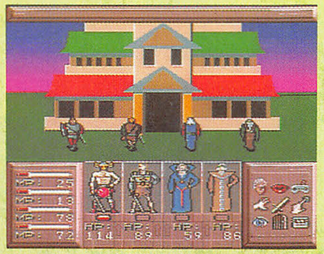
この囚人から情報を得ることが、この城の目的だったのだ。ちょっと意外でしょ？

この囚人を自由の身にしてあげると、ホドカ姫に関する情報を教えてくれる。ホドカ姫の情報を入手したら、近くの部屋の石棺を調べてアーケン王子の城をあとにしよう。これで、超難解なアーケン王子の城は突破した。つぎの目的地はナクトケン王子の城だ。ホドカ姫の行方をどこまでも追い続けよう。

Q ドラゴンソードがもらえない

A アーカ姫のところに行くと、姫がドラゴンソードをくれる。これをもらえずに悩んでいる人が多いが、それはマヌー。アイテムをひとつ処分してから姫を訪れると、ソードが確実にもらえる。ただ、最初に姫と話すときにアイテムを処分しておかないと、ソードは永久にもらえないのだ。ちょっときついかな。

アーカ姫の城で



★ここはアーカ姫のいる城。ここであのドラゴンソードがもらえるわけね。ヨロイなんかももらえるって話だ。

ドラゴンソードをもらえ！



★ほら、もらえたでしょ。残念だけど、もらえなかった人はセーブしたところからプレーしなおすしかないのだ。ちょっとめんどくさいね。

アイテム数を調整



★ドラゴンソードなどのアイテムを入手するために、いらないアイテムを処分しておこう。アーカ姫に会う前に、すべてをすましておかないとだめ。

Q ジェムってどうやって手に入るの？

A 伝説では8つの涙といわれているジェム。こいつの入手方法がわからない、なんていう人がけっこういる。家庭用のRPGにありがちな、名前の登場したアイテムをすぐに探し求める、といった習慣が抜けないせいだろうか……。このゲームではさまざまなイベント依頼を受け、それをクリアーしていくうちにジェムがひとつずつ、手元にそろっていく、というシステムになっているのだ。ドラッケン一族の話をよく聴いて、自然にゲームを進めていけば、おのずとジェムは集まるよ。

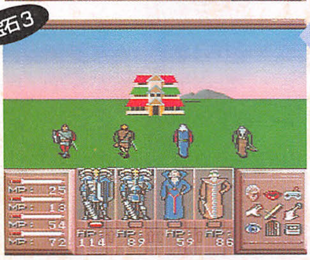
宝石1



宝石2



宝石3



ジェムは全部で8つ

謎の力を秘めた宝石。それがジェムなのだ。入手方法のいくつかを紹介しておくから、左の写真を見てくれ！

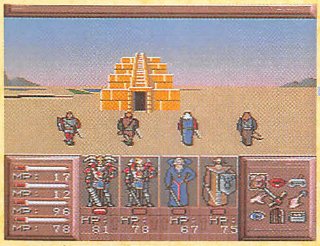
Q ハズルケン王子の城に入れないんですけど

A アーケン王子を殺してジェムをひとつ手に入れてから、プレーヤーはハズルケン王子の城へと向かう。この城に入る仕組みが、ちょっとばかり難解。どうやっても城のなかに入れずに、イライラしてゲームを投げてしまった人も多いようだ。

このゲームのこれまでの謎解きを思い出してほしい。テレポートやハンドルなどを利用した、意外な謎が多かったよね。この謎も普通の頭では思いつかないほど、奇抜なものだ。答えはハズルケン王子の城に対して、北向きで入るというだけ。簡単すぎて、あきれてしまったかな？

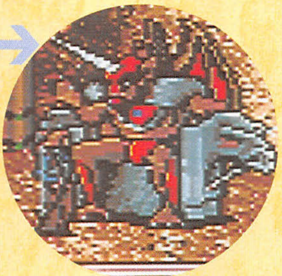
この城でプレーヤーがすべきことは、この城の城主でもある、ドラッケンのハズルケンを殺すことだ。これに成功するとジェムがまたひとつ手に入るぞ。

北に向かって入ればよい



★北に向かって侵入するだけ。簡単そうでじつはイジワル。こんなトラップばっかだもんな。ちなみに北枕はあまりおすすめできない……。

ハズルケン王子を倒すのだ!!



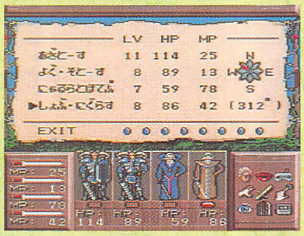
★こいつを倒せばジェムがそろう。あたりまえだが、気合が入ってしまう。

Q ジェムを8つ集めはしたけれど……

A アズルカン王子を殺し、ジェムも手に入れた。これですべてのイベントをクリアーした。あと残るのはエンディングだけだ。なんて安心したのはいいけど、このあとどうしたらいいのかわからない。そんな人は今までの道のりで、目にしたものをよく思い出してほしい。

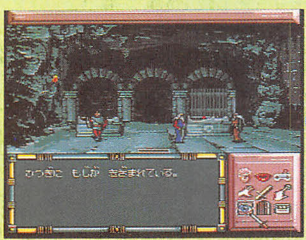
ジェムを8つ集めただけでは、完全なる片手落ち。8つの石版が大事なのだ。この石版の文字をよく読んでおかなければ、決してエンディングにはたどりつけないぞ。

8つのジェムを集め……



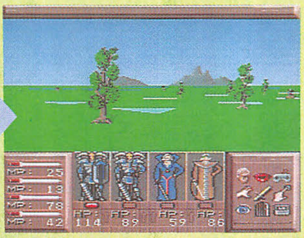
★ジェムも8つそろったのだ。

8枚の石版を読み……



★各所にある石版をすべて読むべし。忘れてたなら、すぐ戻れ。

そして島の中央に……



★島の中央の光っている部分を目指して進んでいけばよい。

ファイナルソルジャー

■ハドソン ■PCエンジン ■7月5日発売

ハドソンの夏といえば、キャラバン大会。これは有史以来の伝統って知ってるよね。そして'91年の夏を飾ったのがこの『ファイナルソルジャー』。豪傑シューティングを11Q番だぁ。

Q キャラバンの結果を教えて!! ねぇ!?

A 今大会も、日本全国で熱戦が繰り広げられた。いまこれを読んでるキミも、「あのとき弾に当たらなければ……、クゥーッ!!」なんて悔しい思いをしているのかな？ 今年のキャラバンは終了したとはいえあくなき探求心を持ち続けて、いまでも黙々とバックファイアーを練習しているような人も多いんじゃないかな？ そこで提案。ひとりでがんばるのはカッコいいけど、目標くらいは設定しておいたほうが、やる気が出るってモノ。そこで今大会の結果を、ここに掲載しておこう。この数字を見てみると、開いた口が塞がらないとしかいいようがない。とにかく派手な技は、ガヴェルグがらみだけ。あとは撃ちもらしをなくすのみ!!

■ワールドカップ'91 世界ランキング

	中学生以上の部	小学生の部
1位	2334200点 青山 誠 19歳	2304900点 鈴木健二 12歳
2位	2332100点 水野 隆 18歳	2296100点 小林大輔 10歳
3位	2331300点 渡邊武志 16歳	2293200点 早川正洋 10歳

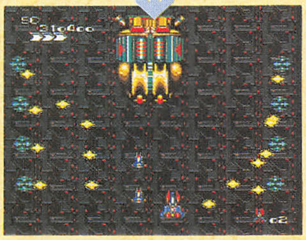
Q 6面から先に進めないよ〜

A そうそう、このステージから急に難易度が上がってる気がするよね。とりあえずは6面の攻略をやるぞ。

序盤戦は中央のレールにいると、敵をやり過ごしやすいぞ。そして中ボス。こいつが吐く、目玉焼きのような弾には、ちょっと悩まされちゃうよね。でも、思いきり近寄って攻撃していれば、弾を消せるのだ。大ボスは、攻撃パターンを見切ってしまえばハイ、それま〜で〜よ〜。



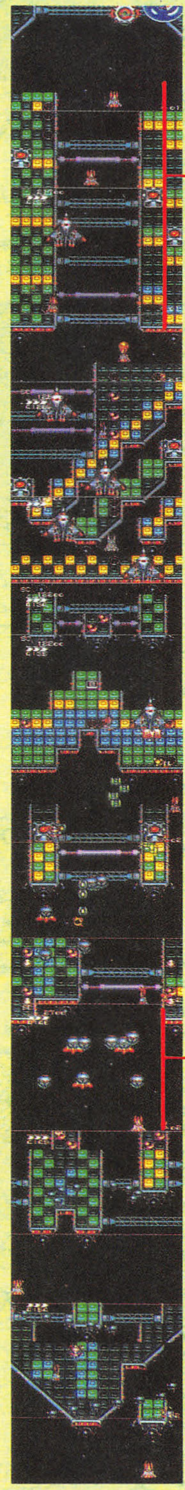
⬅可能な限り近寄って攻撃だ。でも青い弾には注意を払おう。



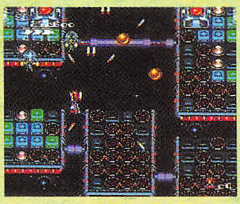
⬅要は、ほとぼりが冷めてから弾を撃ち込めばよい。気長にね。

Q ボクも世界ランキングにランクインしたい！

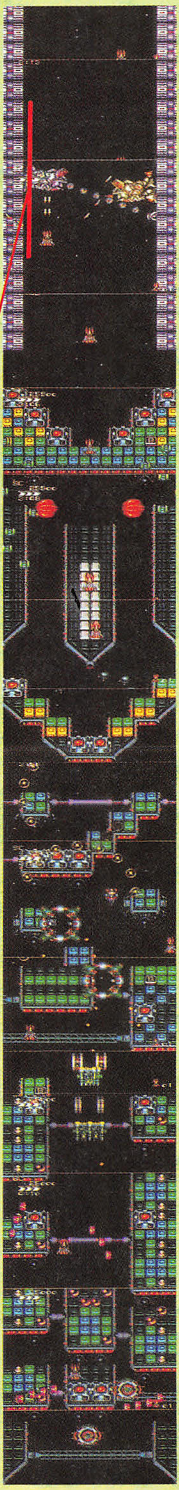
A 問題はこの質問なんだよ。なにせ相手は世界だからねぇ。なかなか難しいけどねぇ。でもご安心を。以下に5分間モードの、マップつき詳解攻略の手引きを載せておいたので、これを参照してね。これで世界を狙える!!はずなんだけどな。



空中物か地上物か!?



このあたりで、敵の攻撃が活発になる。ブロックも消したいけど、分裂する前のヴァイ・ローに弾が当たらないよう注意だ。



ここで点稼ぎまくり

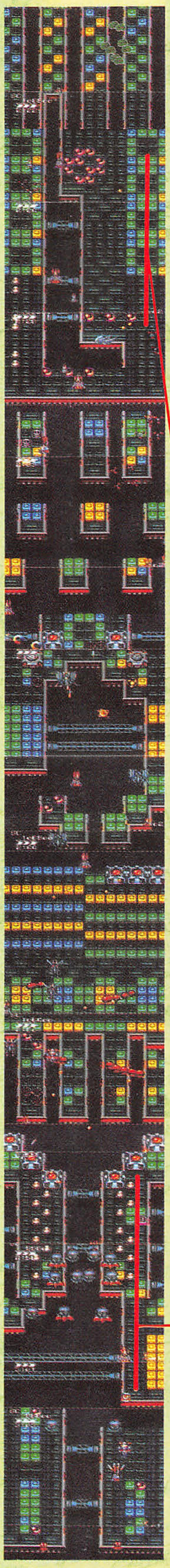


ここは、やり方しだいでは数万点もの差が出てしまう場所なのだ。2体目のボス、ガヴェルグは一気に倒さず、あるていどダメージを与えておいて、バラバラと吐き出す赤い弾を打ち続けて、点数稼ぎをしよう。トドメを刺すタイミングは、残りタイム2：45前後。76万点以上取れていれば上出来ね。

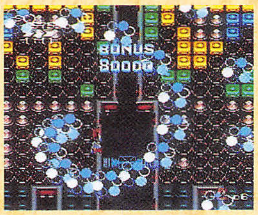
出だし大切ハミ出し厳禁



第1の命題は、パマドライの全機撃破だ。1機につき1000点と高得点なので、1機たりとも絶対に外せない。では攻略法だ。写真の位置で待って引き付けてから、少しずつ真上に移動しながら迎撃しよう。4機が出現したあとで、8機出現。ここまでで16800点獲得できていればベストだ。

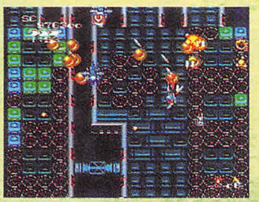


ポッドの使いかた①



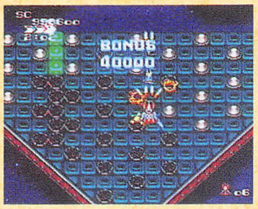
途中で手に入るポッドを取り損ねるなんて言語道断。問題は、どこで全方向ウェーブとして使うかだ。使いかた①としては、銀色に輝くブロックが密集する、この付近で使ってしまう方法だ。確かに、並んでいるブロックのほとんどが一瞬で消滅。こ、これだ!!

てんやわんやブロック



このあたりでは、地上のブロックと空中物が混在している。ここでは迷わず地上物を優先するのだ。

ギンギラギンのブロック

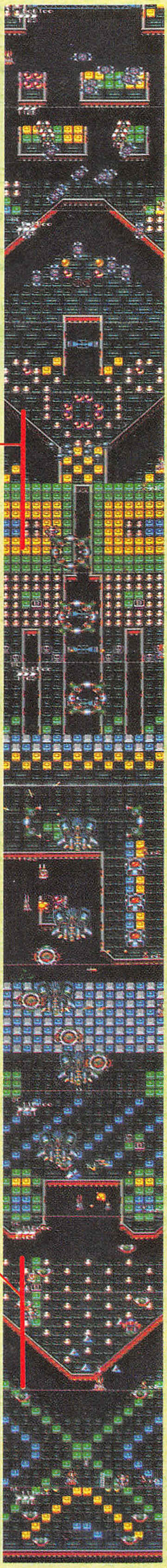


ボスを倒した直後は、高得点キャラのオンパレード。銀ブロックがジグザクに並び、パマドライがヒラヒラとうごめく。ここはひとつ、両方をしとめたい。そうなるとライン取りが命。ナナメの弾で空中物を、まっすぐの弾で地上物を倒すように心がけよう。

ポイーンッ!! ココ注目



ここもブロックが敷きつめられている上、高得点のパマドライが登場する。近寄って攻撃だ！



Q 対ボス用の練習をしたい!!

A それならステージセレクトと1分間モードを使えばいいのだ。タイトル画面が出ているときに、✚ボタンで、左、左、I、右、右、II、上、下、上、下と入力してみよう。これで大丈夫。



⬅0以外の数字に合わせれば、ステージセレクトに。



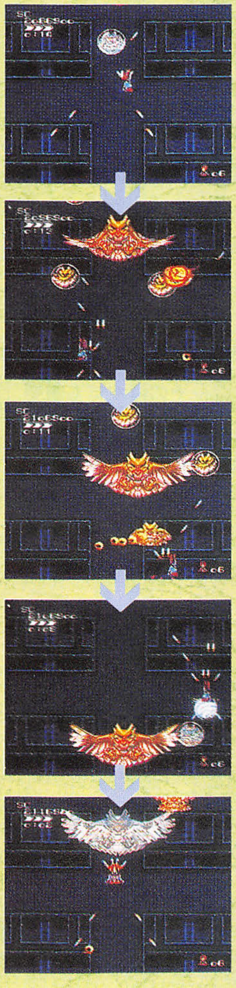
➡タイトル画面で、すばやくコマンドを入力するのだ。

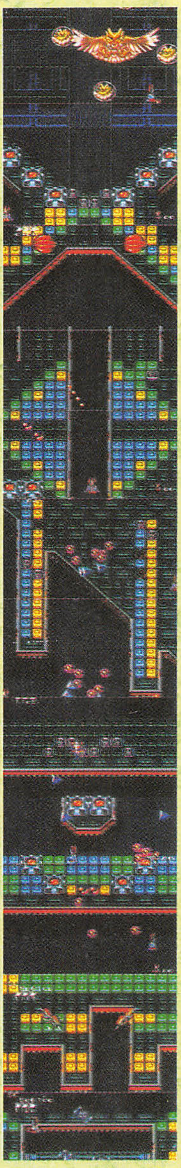


⬅成功すればアラームが鳴る。0なら1分間モード。

ポッドの使いかた②

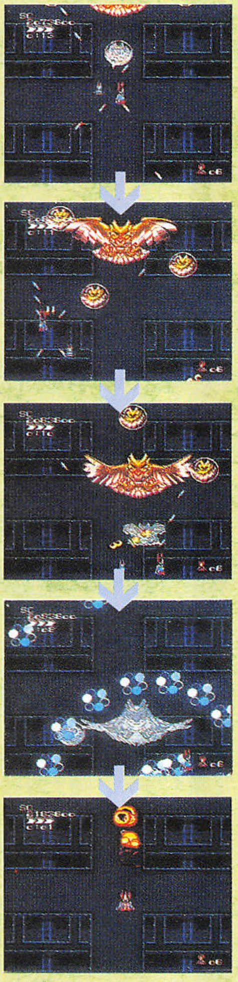
ポッドをここで使った場合、およそ12秒でボスを倒せる。そのぶんガヴェルグ相手に点を稼げるのは強いだろう。でも、受け身的な方法だね。





ポッドなしでツッコミ

ポッドなしで戦うなら、以下のようになる。回転する小ボスを3匹倒してから、本体に集中攻撃をかまそう。熟練者は13秒で倒す！



シャイニング&ザ・ダクネス

■メガドライブ　■セガ　■3月29日発売

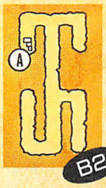
3Dダンジョンをウリにした新感覚RPGとして発売されてから半年あまり。ちょっとしたところで、行き詰まってる人はいないかな？ マップを大公開しちゃうから参考にしてね！

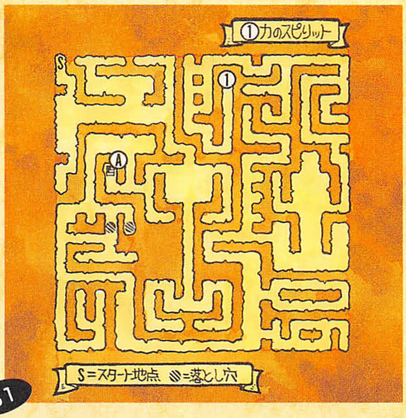
Q 4つのスピリットがそろわないのん♡

A いにしえの神殿の地下には、4つの洞窟が存在している。それぞれの洞窟には、神殿の1階から行くことができる。最初にチャレンジするのは力の洞窟だ。ここで、力のスピリットを探しだしたら、次は勇気の洞窟にチャレンジ。真実の洞窟、英知の洞窟と続いていく。4つの洞窟をクリアーして、4つのスピリットを手に入れるのが目的だ。スピリットを集めて、やっとストームサングの王様に認められるのだ。捕らわれたクレア王女の救助のために、神殿の2階に行けるようになるぞ。

力の洞窟

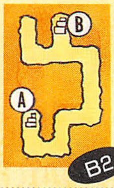
主人公とビルボ、マーリンの3人がそろって挑戦する最初の洞窟。あとのふたりのレベルを上げるのが、クリアーへの近道。

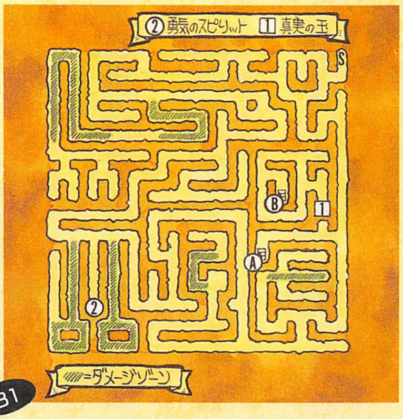


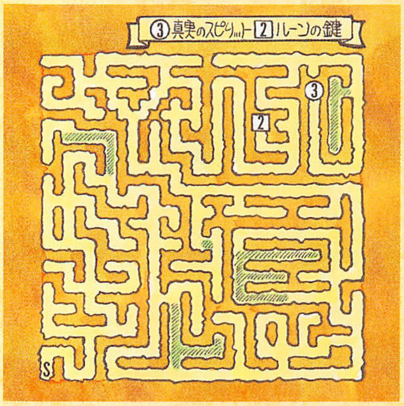


勇気の洞窟

重要なアイテムとして、真実の玉がある。これを取らないと、次の真実の洞窟に進むことができない。絶対に取れ。

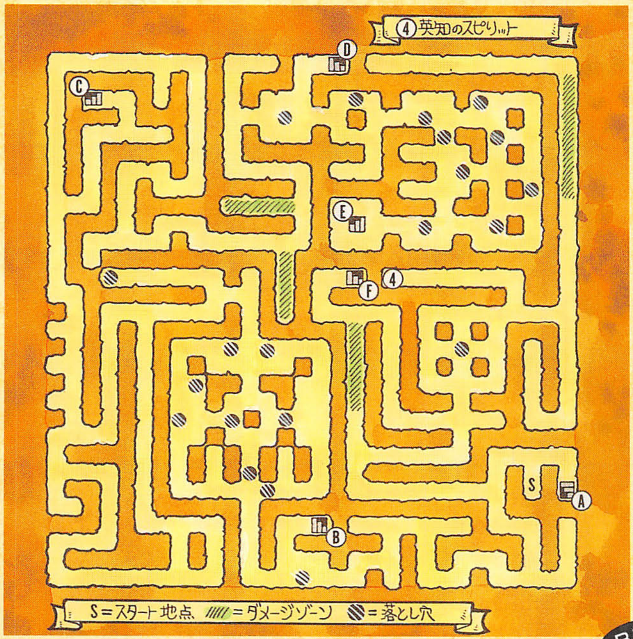






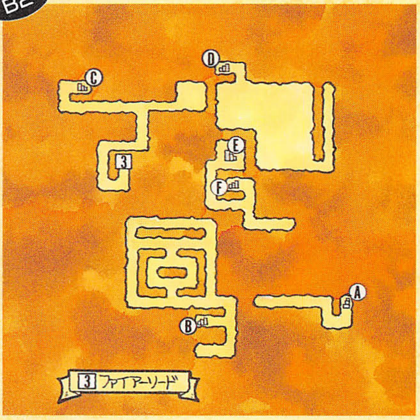
真実の洞窟

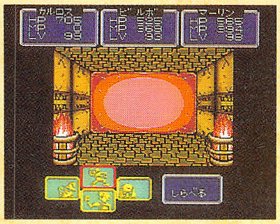
真実の洞窟に入るためには、勇気の洞窟で手に入れた真実の玉を、神殿の1階のある場所で使わなければならない。この洞窟でも、目的の真実のスピリットのほかにも重要なアイテムが存在する。そのなかでもルーンのカギは、絶対に必要だぞ。



英知の洞窟

いよいよ最後の洞窟だ。この真実の洞窟は、地下2階もけっこう広くて複雑なのだ。何度も地下1階と地下2階を行ったりきたりしてようやく英知のスピリットにたどりつく。地下1階には落とし穴が、あっちこっちに存在する。マップを見て最短距離でクリアーせよ。





英知の洞窟の地下1階と地下2階は、正確に東西南北の位置が合致している。冒険の途中で手に入るふたつの英知の地図が参考になるはずだ。もっとも、このマップを見ればイッパツでわかっちゃうけどね。

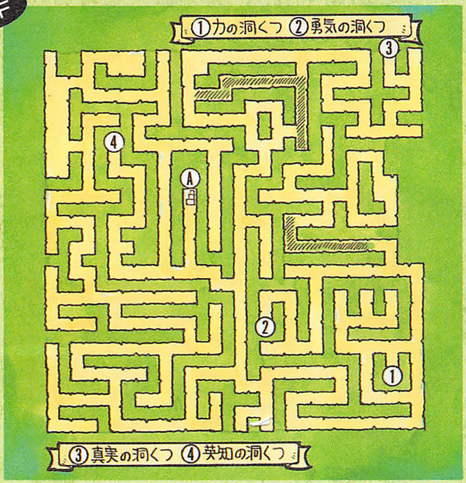
Q 光の装備が見つからないんですぅ〜

A 光の装備がそろわないと、最後の敵メフィストと戦いが不利なのだ。４つの光の装備を身につけて、神殿５階の泉の精霊にあおう。最強の戦士シャイニングナイトとなることができるぞ。これで、メフィストの最強の攻撃、デーモンズブレスを受けたときのダメージが半減されることになる。光の盾と光の兜は神殿の３階にある。光の剣は４階、光の鎧は５階にあるぞ。

いにしえの神殿

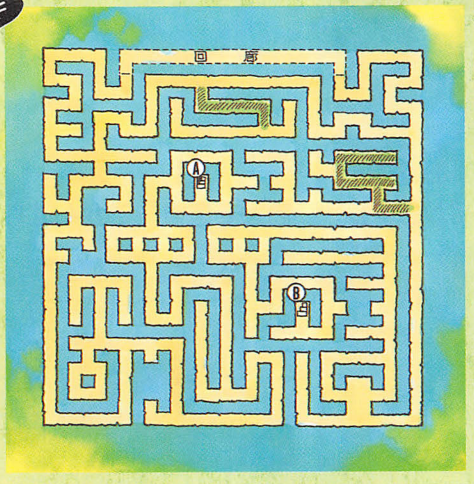
とにかく基本なのが、この１階だ。メダリオンという便利なアイテムを手に入れるまで、何度も通らなければならない。２階へ通じる階段への道順ぐらいは、マップなしでも行けるようにしよう。

1F



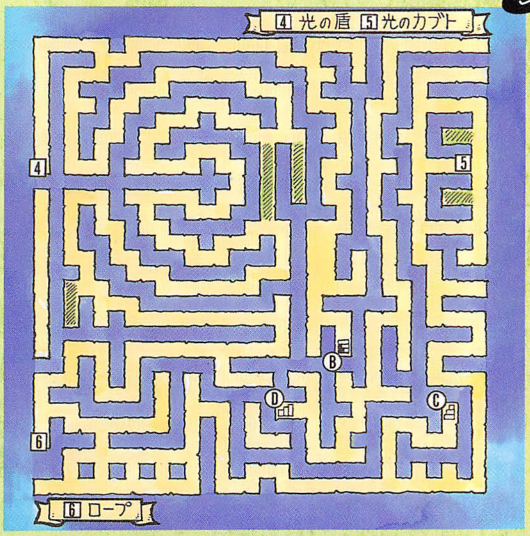
神殿の２階には、外の景色が見られる回廊がある。ちょっとした気分転換になるのだ。複雑な迷路はないが、通路を塞いでいるヨロイの像（じつはセンチネルという敵）は手ごわいので注意しよう。

2F

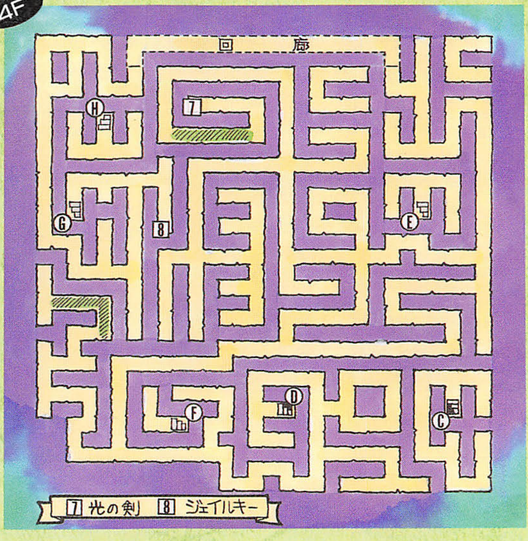


いよいよ光の盾と光の兜が手に入る３階だ。また、この階ではロープも手に入る。ほかの階で、通路の天井に穴があいていて、気になっていた場所があったよね。このロープを使えば、いままで行けなかったとこにも行けるようになるのだ。ちょっと戻って、探索してみてはどうかな？ いろんなアイテムが見つかるかもしれないぞ。ロープは、今後も重要な働きをするので、必ず持っていよう。道具屋においてきたりしないようにね。

3F



4F



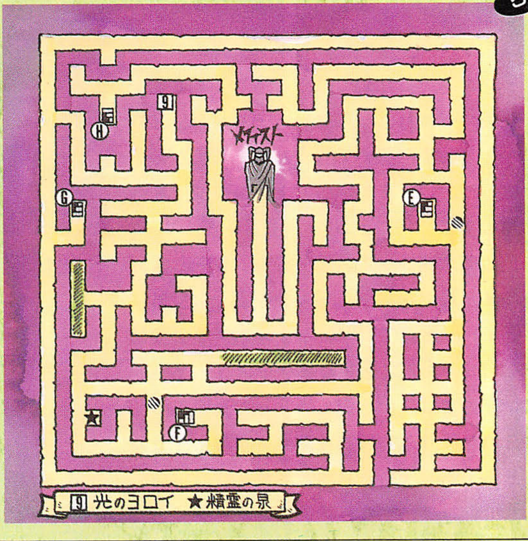
いにしえの神殿の４階にも、回廊があるぞ。この階では、最強の光の剣が見つかるのだ。しかしその直前には、ウォールビーストがいるから、真実の玉を持ってくるのを忘れないようにね。また、ジェイルキーを取れば、何でも開けることができるので、今までのカギは不要になるぞ。そして、この４階で、ついにクレア王女の救助に成功するのだ。だんだんと敵も強力なのが多くなるので、この階で十分にレベルアップしておこう！

⬇ついにメフィストと対決だ。このあとコイツが○○○に変身するのだ。



最上階の５階には、光の鎧がある。これでやっと４つの装備がそろうわけだ。精霊がいる泉はマップの左下のほうにある。ここで、体力を回復してもらったら、いよいよ最後の敵、メフィストと対決だ！

5F



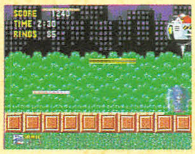
ソニック・ザ・ヘッジホッグ

■メガドライブ ■セガ ■7月26日発売

とにかく速い！ まさに音速(ソニック)感覚のアクションゲームと大好評。ハリネズミのソニックくんも全米で話題沸騰。『ターミネーター2』を抜いて、今週の興業成績第1位だとか。

Q 3-3のボスが倒せないんですぅ

A スプリングヤードゾーン、ACT 3 のDr.エッグマンは、なかなか手ごわいぞ。足場がなくならないように戦うのがコツだ。最初は右端に立つ。敵がおりてきたらアタックせよ。



⬅右端に立っていると、敵がおりてくる。トゲにあたらないよう、半分ずれて攻撃。



⬅次は左端に立って待つ。攻撃したらすかさず右端に移動。これをくり返すのだ。

Q とにかくエンディングが見たいのん♡

A なにがなんでもエンディングが見たいって人にはこれ。9月20日号の禁断の秘技で紹介したステージセレクト技だ。コマンドを入力して、いきなり最終面を選べばいい。あとはDr.エッグマンを倒すだけ。でもこれは、あくまでもバッドエンディングだよ。



タイトル画面で

上、下、下、下、
左、右を押してから
Aボタンを押しながら
スタートしよう

コマンドを入力

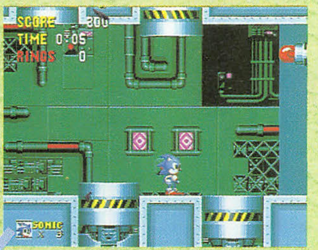


ファイナルゾーンを選べ

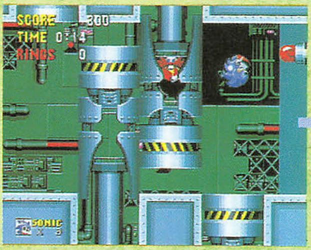
Q 最終面のDr.エッグマンの倒しかたを教えてねっ

A 画面の中央に立て。4つのシリンダーのうち、どれかふたつが出てくるぞ。挟まれないように注意して、すばやく左右どちらかによける。そして、Dr.エッグマンのいるシリンダーを攻撃。ビームは、いちばん間隔が広いところでよけろ。

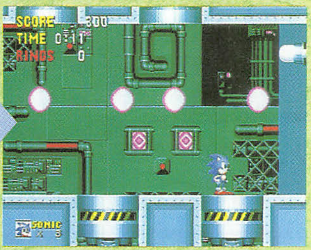
中央で敵を待つ



挟まれないよう注意



間隔が広いところへ

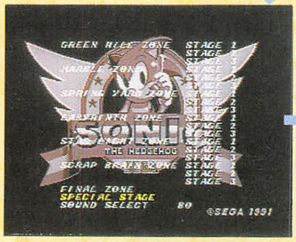


Q やっぱり真のエンディングじゃなきゃイヤ!

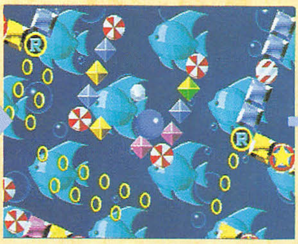
A ふつうにプレーして、最終面までにカオスエメラルドを6個集めるのは、なかなか大変なのだ。しかし、真のエンディングを見るためには、どうしても6個全部集めなければならない。それなら、最初から6個全部集めてしまおうってのがこの技ってわけ。まず始めに上のコマンドを入力してステージセレクト画面を表示する。そしてスペシャルステージをプレーしよう。エメラルドを取ったらリセット。今度は、タイトル画面でコマンドを入力する必要はない。Aボタンを押しながらスタートボタンを押せばステージセレクト画面になるぞ。これをくり返してカオスエメラルドを6つそろえる。そしてリセットせずに、プレーしてクリアーすると真のエンディングだ。

リセットして6回くり返す

ステージセレクト画面で



スペシャル面をプレー



エメラルドを取る



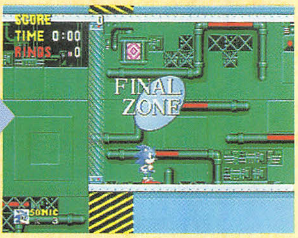
6個全部そろったら



そのまま最初からプレー



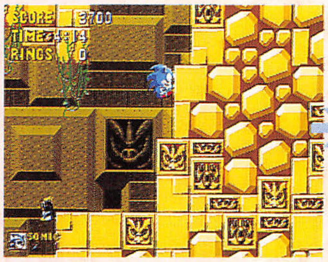
自力で最後までがんばれ



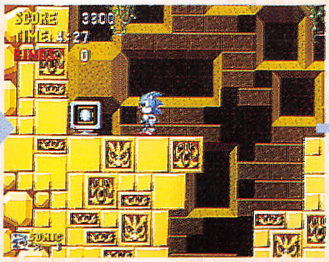
Q 4-3のボスも倒せない

A ラビリンスゾーンACT 3のDr.エッグマンは、倒せないのだ！ このステージは、とにかく上へ上がっていけばオーケー。障害物に注意しながら、確実に上ぼるのだ。慎重すぎると水中で窒息してしまうから注意が必要だぞ。

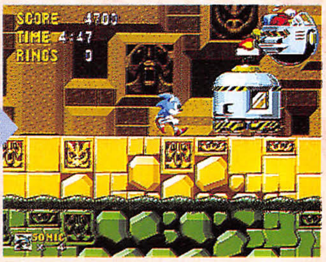
上へ上へ、とにかく上へ



バリアを取れ



Dr.エッグマンは倒せない





Q 1-1の29秒クリアーができないよん

A ステージクリアーの時間によってタイムボーナスがもらえるのは知ってるよね。29秒以内にクリアーすると、なんと5万点のボーナスが加算されるのだ。5万点ってことは、つまりソニックが1UPしちゃうわけ。マップ上の線のとおりに進んでいけば、必ず29秒クリアーできるぞ。まず最初のポイントは、スタート直後に小さくジャンプすること。これで加速がつくのだ。次はA地点。坂の手前でジャンプ。B地点では岩の上に着地したらすぐに大きくジャンプね。あとは右に突っ走るだけだ。



28秒クリアー

⬅タイミングがあえば28秒クリアーも可能。27秒はちょっと無理かもしれないな。



➡スタートするとき小さくジャンプするのが、29秒クリアーのポイントなのだよ。

最初にジャンプね

Q ステージクリアーの最短記録は？

24秒でクリアー

A 1-2、つまりグリーンヒルゾーンのACT 2は、なんと24秒でクリアーできるぞ。23秒クリアーも可能かもしれない。まずスタート地点から下に降りる。回転して、一度で壁をこわそう。ハイスピードアイテムを取ったら、一気に走れ！



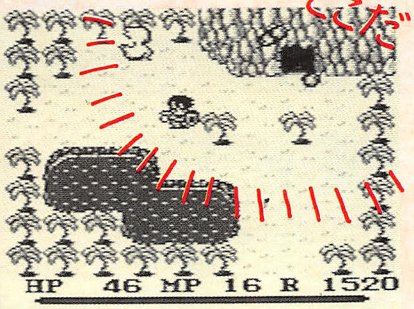
聖剣伝説ーF.F外伝ー

■ゲームボーイ　■スクウェア　■6月28日発売

ご存じ『FF』シリーズの外伝。『FF』の壮大な世界観が、ゲームボーイのなかでもあますところなく表現されている。本編とは違った活躍をするチョコボが、すんごくかわいいのだ。

Q オアシスの洞窟が見つからない

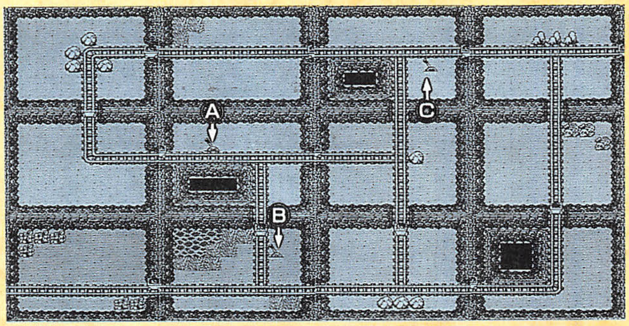
A ズバッと、教えてあげましょう。それは右の写真の場所。ここに2本のヤシの木が生えてるでしょ。この木のまわりを、どっち回りでもいいから、8の字にぐるっと回る。すると、洞窟の入り口が出現するよ。



Q トロッコに乗ってから先に進めない

A このトロッコは、ずーっと乗ってるだけだと、いつまでも線路上をぐるぐる回り続けるだけなのだ。目的の場所に進むには、3カ所あるポイントを切り替えなくちゃならない。で、3カ所のうち、切り替えなければならないポイントは、下の図でいうと、AとBのふたつ。これをA→Bの順に切り替えるのだ。切り替えの方法は、持っているチェーン系の武器を巻きつけるようにすればいい。くさりがまがいちばんやりやすいよ。いつまでも回り続けてると、モンスターにやられるから注意！

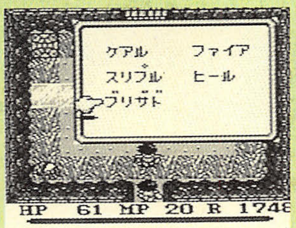
下のマップを参考に、洞くつを抜けるのだー!!



Q パズルルームのスイッチに乗せるものがなんにもないよー。どうしたらいい？

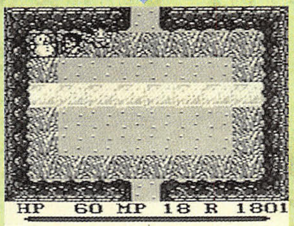
A このパズルルームは、これから先何回も出てくるので、しっかりと脱出の方法を覚えておこうね。といっても、スイッチになってる部分の床になにかを乗せるだけでいいのだ。で、空の宝箱なんかがある場合はいいんだけど、なーんにもない場合は、敵を凍らせて乗せればオーケー。ここに来るまでにブリザドの魔法は覚えてるハズだからね。なにー、まだ覚えてない？ そーゆーキミは、この洞窟のべつのルートを攻略してから、またこの場所に来なさい。この洞窟のどこかにあるブリザドの書を取っておかないと、先に進めなくなってしまうのだ。めんどくさくても、必ず引き返して取りに行くこと。

敵を凍らせて



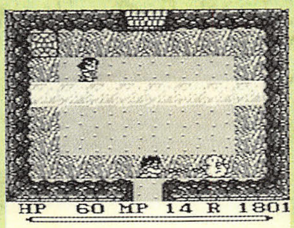
⬅敵にブリザドの魔法をかける。この魔法は必須アイテムだから、必ず取っておこう。

それをのっけろ



⬅雪ダルマになった敵。いやーんかわいいー、なんて言ってないで乗せた乗せた。

攻撃はするなよ!!



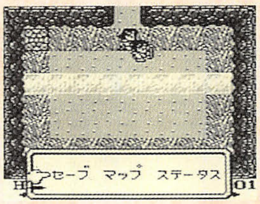
⬅うっかり雪ダルマを攻撃しちゃうと、あとかたもなく壊れてしまうのだっ！

Q パズルルームに敵が出てこないんですけど

A この迷宮に限らず、画面上の敵を全部倒してしまうと、敵が出てこなくなってしまう。こんなときは、何画面分か引き返せばいいんだけど、ほかの場所の強い敵にやられちゃうのはイヤだよね。そんなときは、その画面上でいったんセーブするのだ。そんでもって、電源を切り、すかさず電源を入れてゲームを再開する。するとアーラ不思議、敵が復活しているのだ。ブリザドで敵を凍らせて、スイッチに乗せる方法は、最初の慣れないうちは失敗しやすい。アマンダに攻撃されちゃって敵が全滅したり、とかね。そんなときにはこの方法で敵を復活させてあげるとよい。

ただし、敵はどこに出現するかわからないから、体力は回復させてからセーブしよう。ゲームを再開した瞬間、敵にやられてオダブツ、なんてこともあるからね。敵は復活しても、自分のステータスはセーブ前と同じってわけ。ちょっと不公平？

いったんセーブ



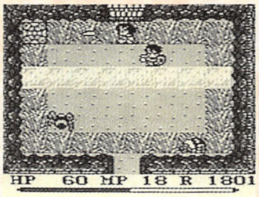
⬅敵が出ない。そんなときはあわてずにセーブ。

電源を切れ



⬅で、電源を切ってすぐにまた入れるのだ。

で、再開すると……

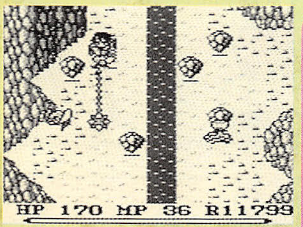


⬅ほーらね、ちゃんと復活してるでしょ？

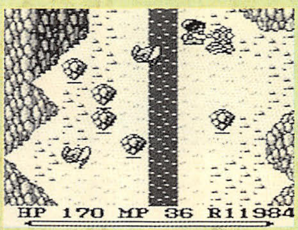
浮遊岩がジャマして、先に進めないのー!!

フィールド上に、プカプカ浮かぶ浮遊岩。これはモーニングスターかマトックで壊せるよ。洞窟の壁の一部や、岩と同じなのだ。ちなみに木の一部は斧系の武器で、草はくさりがまで除去できる。武器の持ちかえは、こまめにやろう。

岩を壊しちゃえ



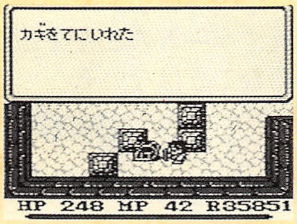
⬆ほれ。モーニングスターがあれば、こんな岩、へでもないわい。マトックでもいいけど、使うとなくなるからね。



⬆ジャマな岩は、こうやってバカスカ壊して進むのだ。ほーれ、バカスカカボカスカ。うーん気分がいい。

ダイムの塔のなかで カギがなくなってしまいました

迷宮や洞窟へ入るときに、必ず持って行かなくてはならないのが、カギとマトック。これがなくなると大変。もう一度道具屋のある場所へ戻らなくてはならない。冗談じゃない、そんなことしてたら途中で死んじゃう、キーッ！ と、ヒステリーを起こさなくても大丈夫。この塔のなかに限って言えば、最下層にいるスケルトンを根気よく倒してると、そのうちカギを出してくれるのだ。でもこれはこの塔だけのこと。ほかの迷宮では、なくなったらそれっきりってことがほとんど。そんなことにならないように、カギとマトックだけは多めに持って行っておこうね。



⬆カギを手に入れたぞ。ビシバシ敵を倒して、カギを稼ぐのもいいかもね。

遺跡の通路の入り口がどうしても見つからないのですが……

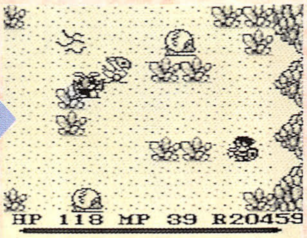
ヒントは、チャンと整理したかな？ 人々の話をよーく聞けば推測できるよ。まず、イシュの町でボンボヤジから話を聞く。ガラスの砂漠の1カ所が、フレアの魔法で破壊できる、と教えてくれるので、さっそくガラスの砂漠へ。もちろん、その前にフレアの魔法は手に入れておこうね。そして、めぼしいクリスタルを攻撃してみる。迷宮の壊せる壁と同様、普通のクリスタルと違う音がするのがあったら、それに向かってフレアをかけてみよう。するとクリスタルが燃え尽きてしまい、遺跡の通路へ続く道が現われる、というわけなのだ。

まずヒントを聞け！



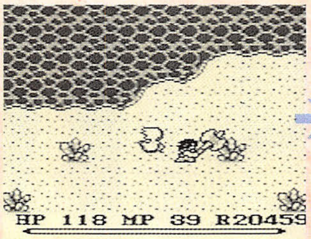
⬆フレアの情報もくれたボンボヤジ。彼に遺跡の通路のことも聞いてみよう。

この場所で……



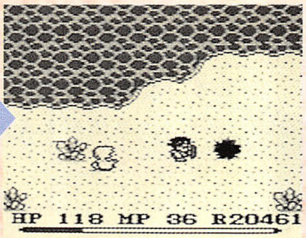
⬆ガラスの砂漠ってのはここのこと。なるほど、クリスタルが輝いてるのだ。

クリスタルを攻撃



⬆ん？ ここだけキンキンって音がするぞ。ほんじゃここでフレア攻撃！

フレアを使え！



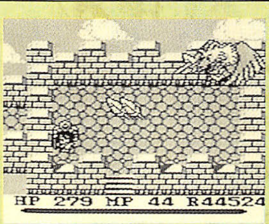
⬆すると……。なんとクリスタルが燃えて、下に通路が現われたのだ。どひー！

どーしてもガルーダに勝てません!!

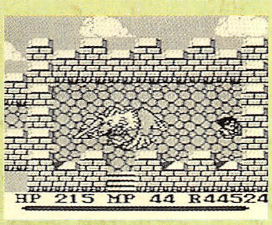
このクラスになると、なかなか一筋縄では倒せない。攻撃力も強いし、うっかり体当たりなんかしようものなら、ほとんど一発でやられてしまう。ここはやはり、武器のMAX攻撃に頼るのがよさそうだ。ゲージを満タンにしたところで、ドラゴンバスターを装備して攻撃する。敵は主人公のいる方向へ、一定の間隔で羽根を投げてくるので、ひたすらよけまくって、すきを見て攻撃しよう。

すべてのボス敵に通じることだけど、戦闘には一定のパターンがある。安全地帯で待機して、敵の攻撃がゆるんだ瞬間を見計らい、一気にMAX攻撃をしかけるのがベストだ。魔法を使って倒すのもひとつの方法だけど、体力回復と併用して使うのはなかなか難しい。

ゲージがなかなか上がらない、とお嘆きの人は、ガルーダを目の前にレベルアップに励んでみるのもいいかも。レベルが上がれば、ステータスも満タンになるし、ゲージの上がりかたも早くなるしね。ただし、途中で死なないよう、こまめにセーブだけはしておこう。

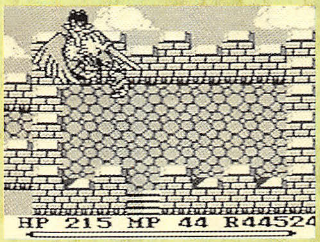


⬆右に左に移動しながら、羽根を投げるヤなヤツだ。

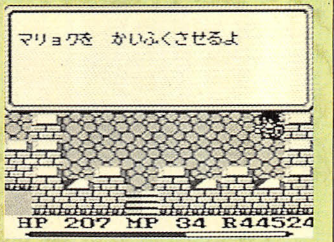


⬆画面の中央下には立たないこと。体当たりされるぞ。

これに対抗するには



⬆ゲージをMAXにして、一気に攻撃するのだ。ハンパな攻撃は絶対ダメ。



⬆マーシーが魔力を回復してくれるぞ。これでケアルが思うぞんぶん使える！



なるほど3面のボスキャラが倒せんのか
よろしい まかせなさい
てろろ てろろ てろろり〜ん
GAME OVER
あの まだ1面の途中ですよ
このゲームはイカン むずかしすぎるから ほかのにしなさい
ゲームならなんでもできるって言ったじゃない
では わしが替わろう
ズイ
ピクッ
おのれ〜！ キカイの分際で人間様をなめおって！ 天誅じゃ〜
ドカバキッ
はっはっはっ
あー!! なんて事すんのよ
よいではないか これでゲームのことなどでなやむことはないぞ
よくないわよ このバカー!!
たっしゃでくらせ さらばじゃ！
さあ！ 君もゲームをやっててわからないことがあったら
ヒャクジュウキュー隊を呼ぼう！
電話番号は11Q番だ！ 電話をくれればすぐかけつけるぞ
(注・本当に電話するとちがう人がかけつけますので注意して下さい)

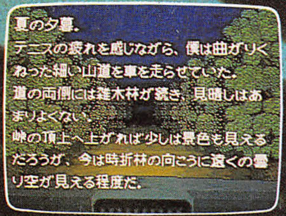
SUPER Famicom
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

Sound Novel

弟切草（おとぎりそう）

物語の主人公はあなた。あなたが奈美という名の彼女と、森の中の屋敷に足を踏みいれるところから物語は始まります。

不気味な無人の屋敷のなかで、二人の周りに起こるさまざまな奇怪な出来事。悲鳴をこらえながら、二人は一歩一歩、屋敷の中を進んでいきます。二人は屋敷に隠された真実に、そして無事に屋敷を出られるその扉に、たどり着くことができるのでしょうか。



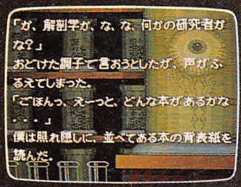
サウンドノベルの大きな特徴といえるのが、マルチシナリオシステム。物語の節々に分岐点が設けられており、あなた自身が選択肢を選ぶことによって物語が大きく変化していくのです。選択肢には主人公であるあなたがこれから取ろうとする行動が提示されます。もちろん、パズルやクイズではないので、正解があるわけではありません。そのかわり、あなたの選んだ行動によって物語は大きな変化を見せて展開していくのです。ちょっと迂闊な行動をとってしまったばかりに、とても恐ろしい目に遭ったり……。



取り返しのつかない失敗を犯すかも知れません。

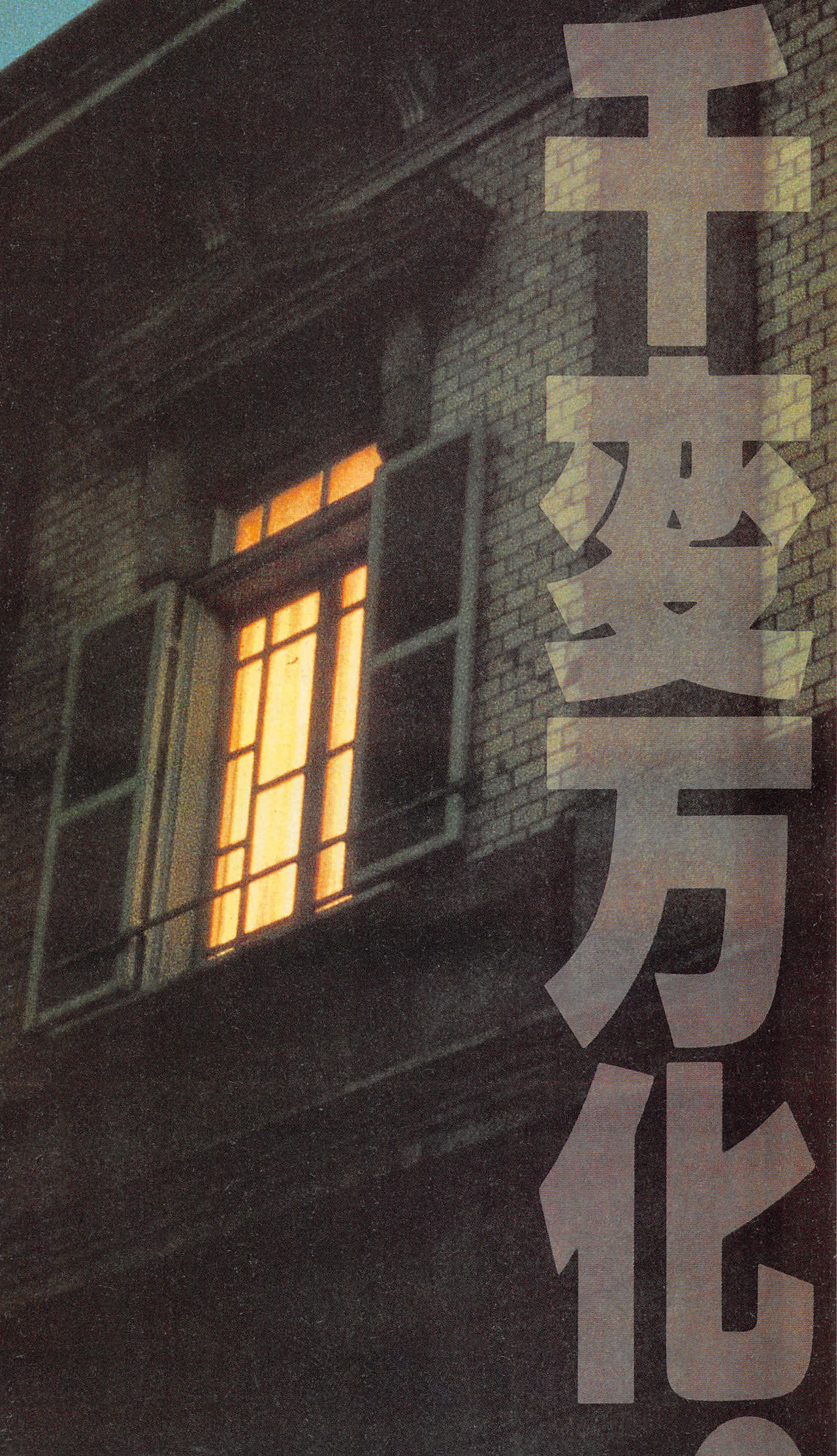
そして多岐に分かれた物語はやがてエピローグへと至るわけですが、たどった道のりによってエンディングもさまざま。あなたは奈美と一緒に無事に館を出られるのか、それとも……。

あなたの行動次第でがらりと変わっていく、千変万化のストーリーをじっくりとお楽しみください。きっとあなたは館の扉をもう一度、叩いてみたくなるはずです。



※写真の画面は、開発中のものです。

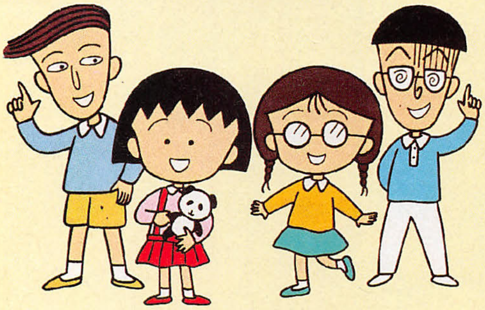
「弟切草」11月発売予定
税込価格8,800円（税抜価格8,544円）



発売元
株式会社チュンソフト
CHUN SOFT
〒160 東京都新宿区新宿6-24-20 丸増新宿ビル10階

ファミリー コンピュータ™用カセット

namcot

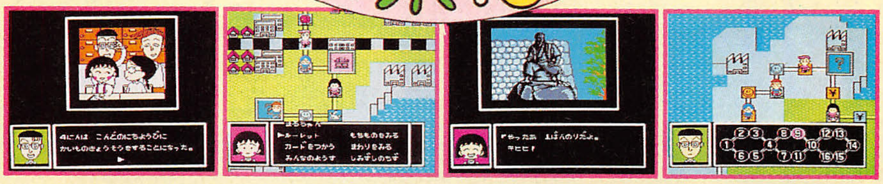




ちびまる子ちゃん
うきうきショッピング

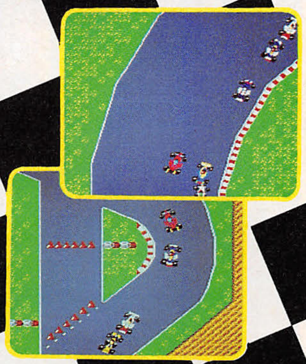
平成一番の人気者 ちびまる子ちゃんがファミコン用ゲームになって登場。清水市を舞台に、いつもの４人組がちょっぴり風変わりな買い物競争を繰り広げます。最高４人までプレイできてしまう、すごろく型パーティーゲーム。

10月4日発売 5,800円(税別)



世界を駆ける風。

超高速のマシンは、シケインもヘアピンも風のように駆け抜ける。
チューンナップされたマシンは走る野獣だ。
未だ見ぬ世界の強豪を相手に、
キミよ、走る稲妻となれ！





PC Engine

ワールドサーキット

10月18日発売 5,800円(税別)

「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ
〒145 東京都大田区矢口2-1-21



■前半戦終了!! ヨシオ有利だが……!?



あいつらを ギャフンといわせる いい手を 思いついたわ
あ 落ちこんでない
ザワ
ザワ
見せ物か
なんだ なんだ
あら見てらしたの？ あさましいわね
見せてんだろ
食後のワインは ロマネ・コンティに しようかしら
酒のむなよ 小学生が
よろしかったら ごいっしょに どう？
がつ がつ がつ
いまよ、じいっ
食後のケーキに いっぷく盛って やったんさい
お嬢様… そんなあこぎな…
どうぞ
ふっふっ この娘さえ つぶせば 楽勝よね
どうしたの 食べれば？
甘いのは 太るかな って…
じゃ俺 食ってやる
あ
ぱく
ご主人様〜っ
ちちぃー 貧乏人の いやしさを 見くびったわ



■次号、ドトウのクライマックス!!

こやま基夫先生へのお便りは⬇編集部アバタモ☆エクボ係まで

次回にコンテニュー

ゴルベーザ軍団の全貌

FF新聞
発売元/ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03・3486・7111(大代表)
〈第13号〉
平成３年(1991年)10月25日発行

命令体系はこれだ

今回は敵軍団のことについて少々触れてみよう。

セシルたちに歯向かってくる敵っていうのは2種類いるのだ。ひとつは自然界にいた獣が闇の力の台頭により狂暴化して襲ってきたというアントリオンタイプ。もうひとつはゴルベーザに仕えるゴルベーザ軍団なのだ。

このゴルベーザ軍団、じつは命令体系がはっきりしている。左の図のようにゴルベーザを頂点にして四天王が仕え、その下にザコモンスターがいるという形になっている。だれがどのザコモンスターを従えるのか、というのも決まっているのだ。

四天王は、もともとゴルベーザ軍団の一介でしかなかったが、その戦闘能力を買われて出世したものばかり。一方のルゲイエは頭脳を買われているだけなんだけど、四天王のことをライバル視している身の程知らずだ。

ゴルベーザ
- カイナッツォ — 水棲モンスター
- バルバリシア — 女性モンスター
- ルビカンテ — 一般モンスター
- スカルミリョーネ — アンデッドモンスター
- ルゲイエ

四天王を語る

ゴルベーザ軍団の中で絶大な権力を持っている四天王たち。それでは個個の四天王についての特徴をチェックしてみよう。

ルビカンテ



四天王のリーダー格。もとは人間であったが、人間であるがゆえの弱さに嫌気がさし、ゴルベーザの臣下となる。ゴルベーザに仕えたことにより、魔物の力を得ることができたのだ。

人間だったころは質実剛健の戦士だった。精神はいまもそのまま、礼儀正しい戦いを好み、相手の弱点を攻める卑怯な戦法を嫌悪している。それはまさに紳士といえよう。

バルバリシア



妖艶な姿を持つ絶世の美女。華麗な薔薇を連想させるような外見のとおり、とげとげしい表情を持っている。

自慢の髪は身長の3倍ほどにもなり、体に巻きつけて誇示している。戦闘時はこの髪を使って自らの周囲に風を起こす。

カイナッツォ



バロン王に化けていた。背中に亀の甲らのようなものを背負っているので亀に見えるが、その下はリザードマン、つまりとかげ男のような姿をしている。

四天王のなかでは一番下品で残虐な性格で、大量虐殺などを好む。

スカルミリョーネ



体をフードで覆い隠している。その下からは鋭い眼光だけが不気味に輝いている。アンデッド軍団のボスだけあって、自分自身もアンデッドなのだ。フードを取ると、朽ち果てた動物の死体をつなぎあわせてできた無残な体がのぞく。



➡そして謎の男ゴルベーザ、30歳。彼の正体はゲームをプレーしながら解明してほしい。

FFプレーヤーズクエスチョン　アビリティーダウンの巻

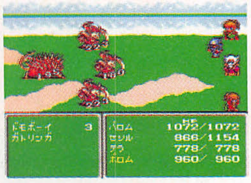
Q レベルアップしたのにステータスのアビリティーが下がるときがあるけどどうして?

東京都　斬九郎

A 下がる可能性のあるものは3つに限られている。暗黒騎士セシルの神精、テラの体力と力なんだ。

テラはおじいさんだから、あんまりレベルを上げるとヘトヘトになって肉体面が衰えていくんだね。そのかわり、魔法に対する能力はグングン上がるから安心してくれ。まあ、普通の魔道士は精神か知性のどちらかが上がるんだけど、両方上がる代償とでも考えよう。

暗黒騎士の場合は、コマンドの暗黒が白魔法と逆の原理で敵にダメージを与えるから、暗黒が上達するにつれ、精神が下がってしまう。だけど暗黒のダメージ計算は精神ではなくHPのMAX値でする。HPはグングン上がるから安心だね。



➡暗黒コマンドの威力増大。減るHPも多いけど。

討論会しようぜ



FF新聞では毎回はがきを募集しているのだ。いつものコーナーはもちろんだけど、なんと新企画があるぞ。誌上で討論会をしようというウレシイ企画。議題をふたつあげるから、それについての意見をよこしてくれたまえ。でもって議題だ。

①『Ⅲ』タイプと『Ⅳ』タイプのどちらがいいか。ストーリー重視の『FFⅣ』。パラメーター重視の『FFⅢ』。今後はどっちに向かうべきか?

②アクティブタイムバトルは是か非か。

新システムとして登場したこのシステム。これについてどう思っているかを報告してくれ。

あて先はファミ通編集部FF新聞係だぞ。



ガバスシステム
GAVAS SYSTEM

ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、金色の高額ガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え(何月何日号のクイズか明記)を、わかりやすい字で書いて送ってね。

今週のクイズ(○の中に文字を入れよう)

奇才・鈴木みその描くマンガは?

あん○っちゃぶる

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけでの応募はできません。



※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

※今週のクイズの応募の締切は1991年10月25日到着分まで!!

ARCADE MANIAC
アーケードマニアック 第42回

1983 ？
『BUNBUN KABUTO』

文責：渋谷洋一
協力：二木康夫／斎藤 伸

クソゲーム

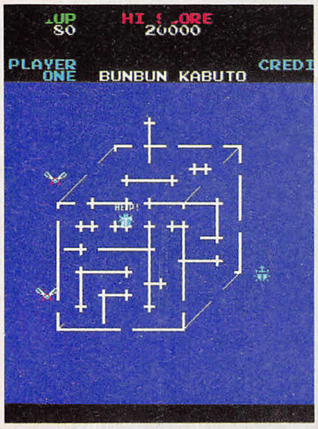
『ブンブンカブト』は、'83年に僅かばかり出回った幻のゲーム。開発、販売メーカーともに不明。タイトル画面には1983の文字しかなく、それがコピー基板であることを意味している。基板から出ているハーネスの結線がコナミ社の配列と同じなので、おそらくコナミ社のゲームをコピーしていた闇会社が製作したものだろう。

ゲームはオリジナルといえばオリジナル。既にあるゲームをコピーしているわけでもなく、模倣しているわけでもない。だが、このゲームに、オリジナルもへったくれもない。出来は最低最悪。こんなにもつまらないゲームは、ほかに見あたらない。オリジナル、模倣を論ずるレベルに達していない。

そう、これはいわゆるクソゲーム、略してクソゲーという奴だ。見てもわかるとおり、そのグラフィックは、グラフィックなどという言葉を使うにも値しないほどの粗末なもの。デザインのセンスのかけらも見られない。ゲーム自体もくだらない。自機は兜虫。敵はほかの昆虫類で、撃ちつ撃たれつだ。フィールド中央には、虫籠を模したであろうダッセェーマップが、ほとんど意味もなく存在。時折、兜虫のメスが出現。取れば500点の大ボーナスと、ワープのアイテムが手に入る。自機は絶えず進行方向に進んでゆき、停止するのはフィールドの枠か、虫籠の枠に接触したときだけ。さらに操作性が悪く、虫籠の中ではほぼパニック状態になる。弾は画面上に2発。連射は無意味だ。1面をクリアーする。変わるのは敵のグラフィックだけ、マップは同じだ。あまりにもおざなりだ。

初期状態に登録されているハイスコアランキングには、このゲームを製作したであろう人々のネームが記されている。だが、問題はそのハイスコアなのだ。なんと2万点！ 敵、一匹倒して10点。唯一のボーナスは500点。2万点なんては、今でこそ屁でもないように聞こえるが、当時のゲームではそれはそれは手の届かないスコアーであった。これでは一生、そのいまいましい、うざったいネームを消すことはできない。

業界というものが発展する過程において、その進化と発展の速度が速ければ速いほど、荘厳な繁栄の裏に醜悪な痴態ともいえる側面を見せる。ゲーム業界においては、インベーダーブーム時に栄えた膨大なコピー業者であり、ファミコン最盛期に色めいた稚拙ソフトメーカーであり、それらが産んだクソゲーである。今日、業界が成熟してきて、これらの醜態はあまり見られなくなったが、必要悪では絶対にないそれらはまだ存在する。

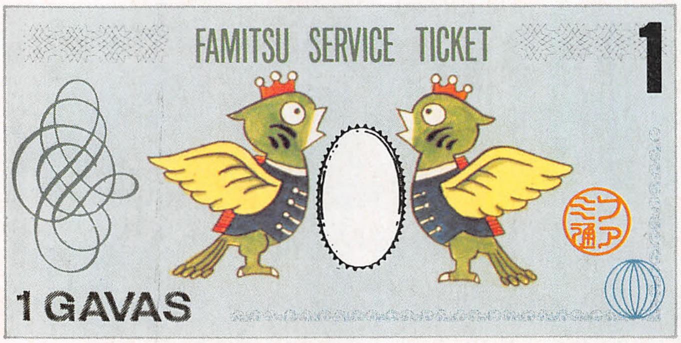


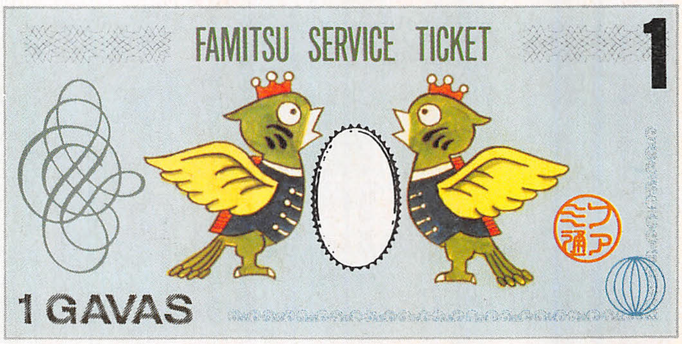
☗中央の白い枠は虫籠を模しているのだろう。デザインのセンスのかけらもみられない、あまりにも酷い粗末なマップ。

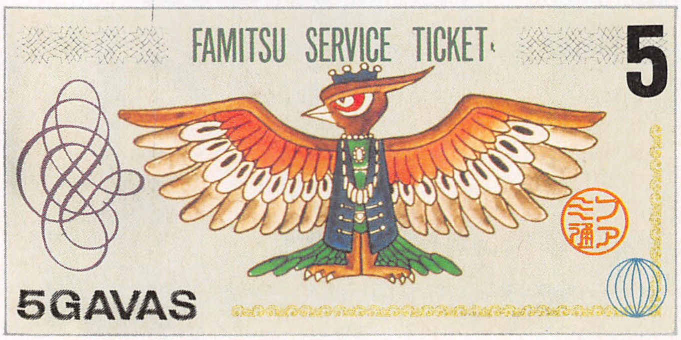


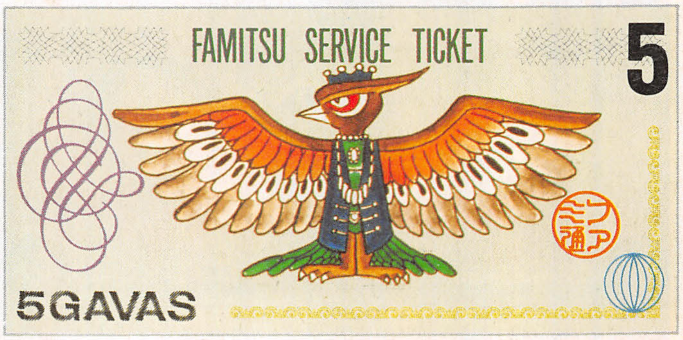
☗制作者のネームだろうか？ 恥も外聞もない。しかも箆棒な初期登録のハイスコアのためネームはなかなか消せない。

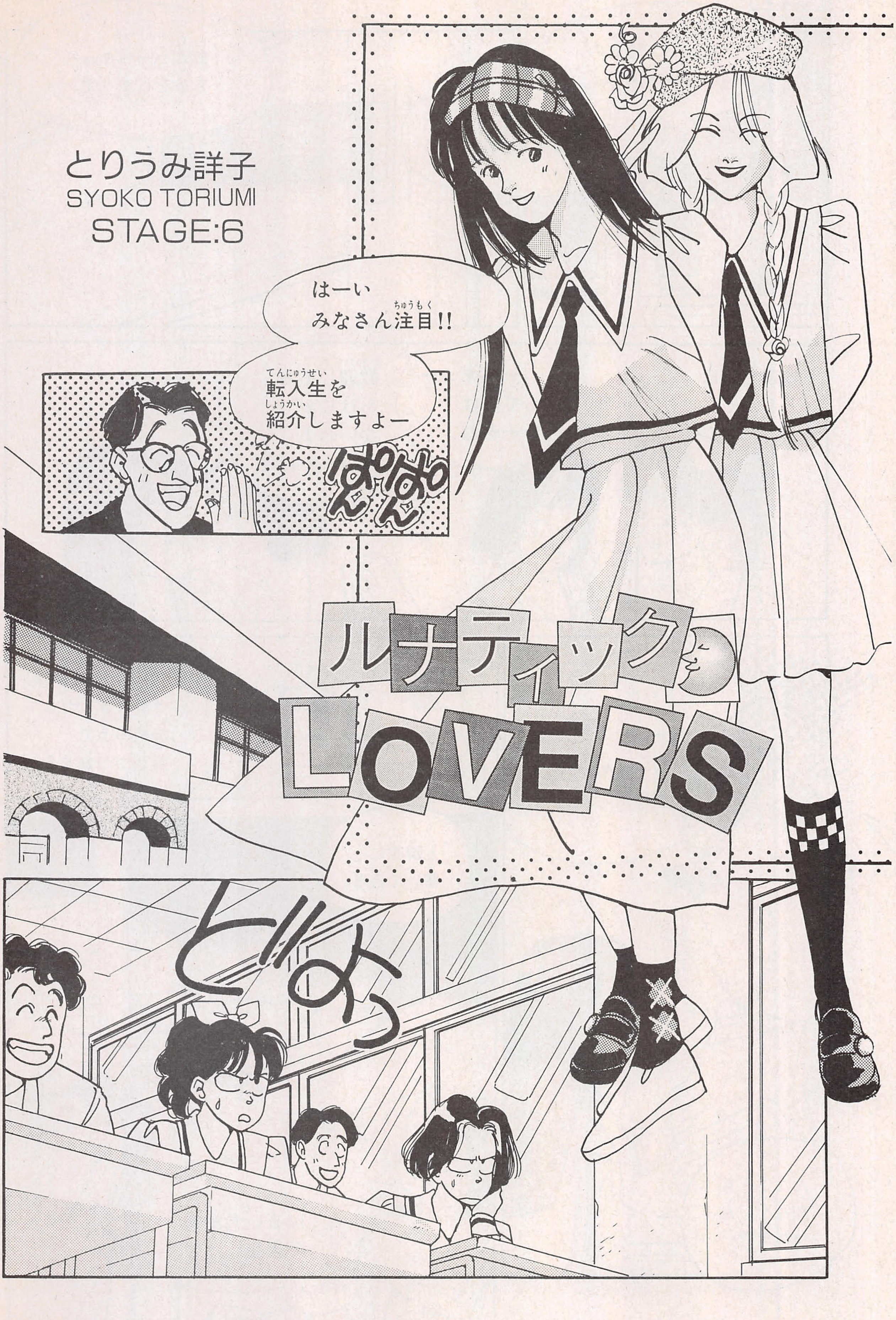
※補助券ガバスを金色のガバスに取りかえることはできません。











チップコラム
F1GP
記録ガイド

●ドライバー　最多優勝回数（'91年第11戦終了時点）

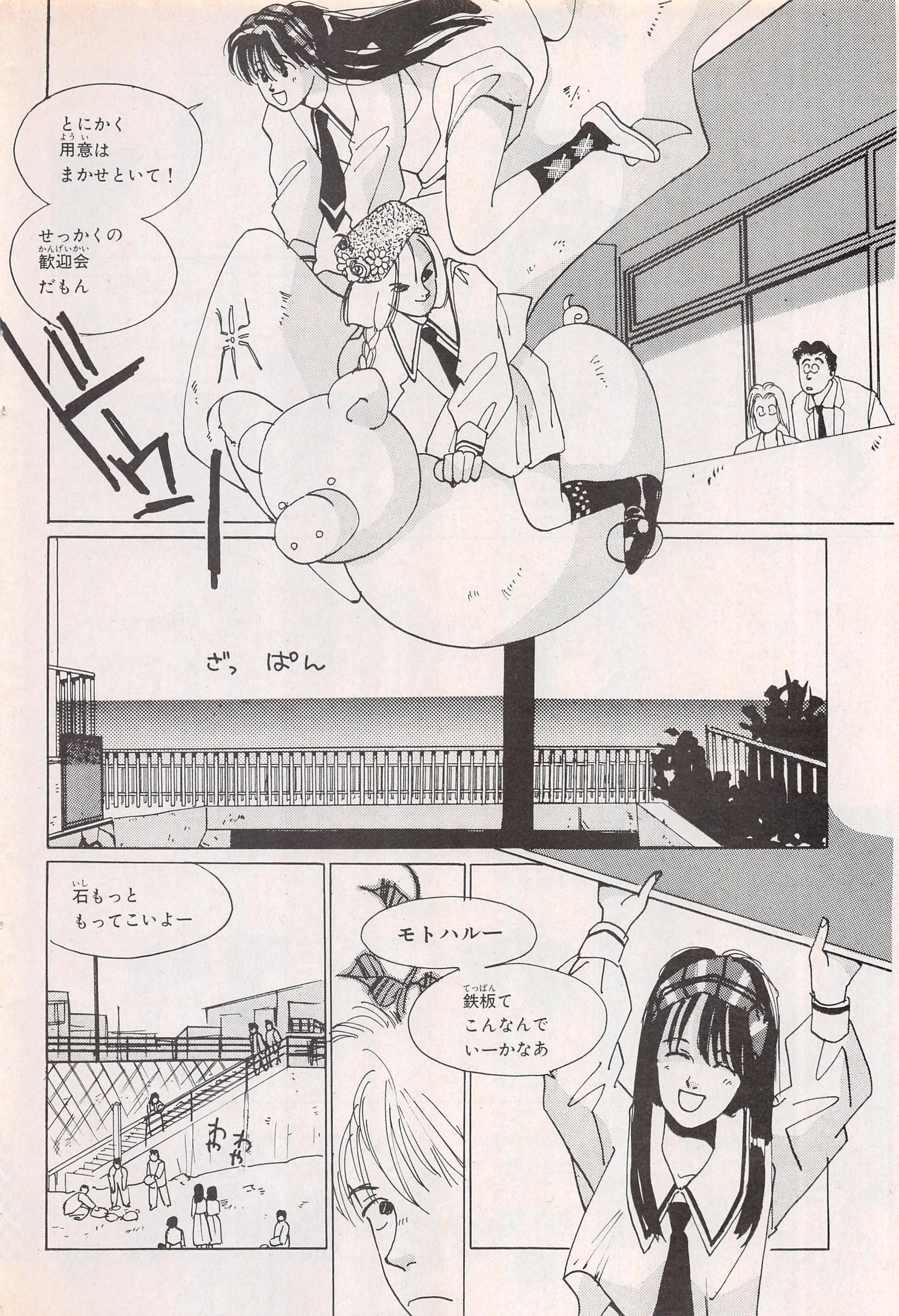
現在までに44勝をあげているA・プロストがダントツのトップで、いまもなお記録を更新中。2位はA・セナの31勝。ただ今シーズンに限って言えば、プロストが未勝利であるのに対してセナは早くも6勝をあげており、その差を着実につめてきている。このままいけば数年後には逆転の可能性も高い。ちなみに3位は、往年の名ドライバー、J・スチュワートの27勝。

チップコラム
F1GP
記録ガイド

●ドライバー　最多ポールポジション回数（91年第11戦終了時点）

いまやポールポジションが指定席とも言えるA・セナの58回が最高。今シーズンもすでに6レースでポールを獲得、今後も着実に記録を伸ばしていくのはまちがいない。2位と3位は、J・クラークの33回とJ・M・ファンジオの29回で、どちらも引退したドライバーの記録。現役ドライバーのなかではN・ピケの24回が2位で、セナの記録はまさしく金字塔と言える。





チップコラム
F1GP記録ガイド



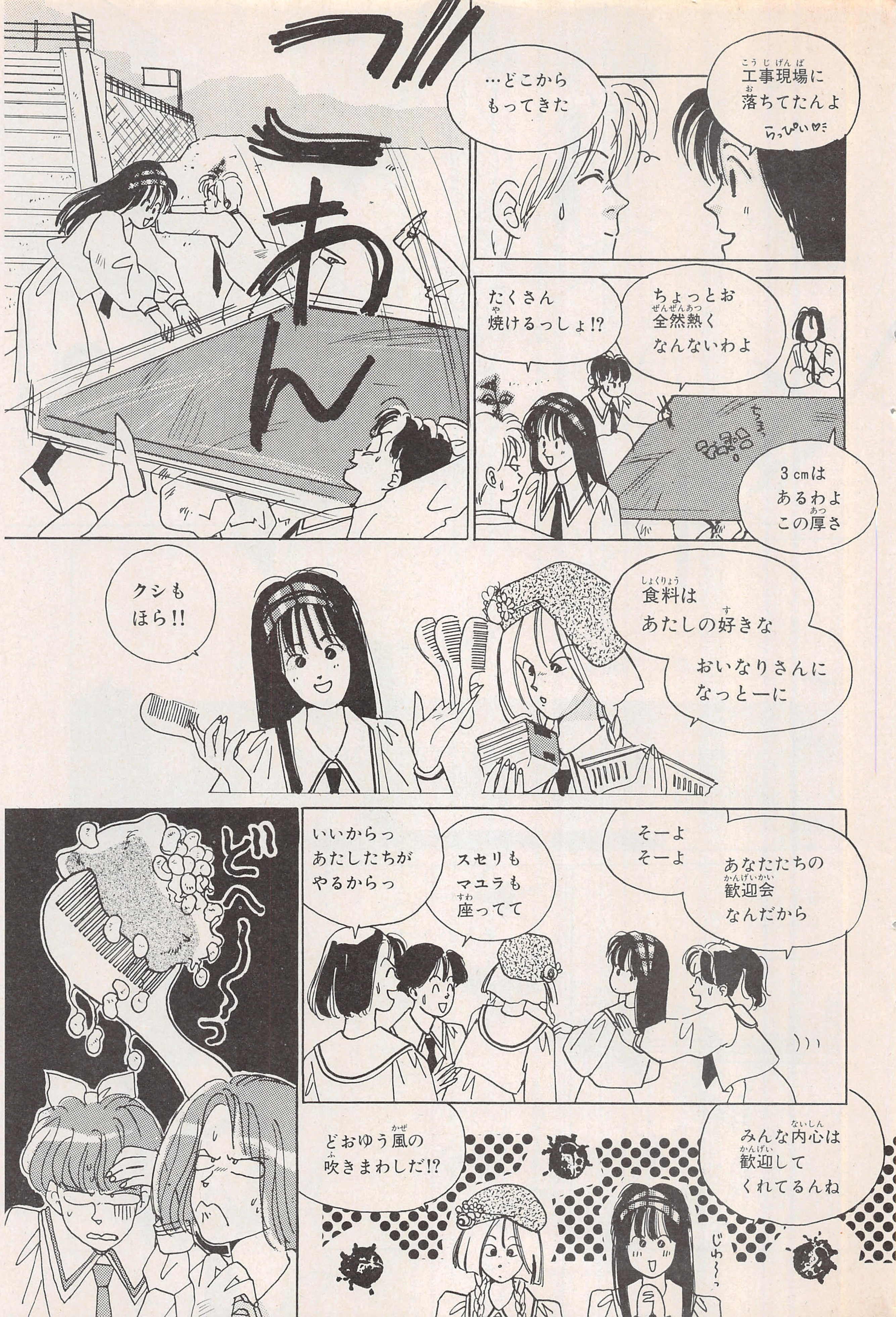
●ドライバー　最多ファステストラップ回数（'91年第11戦終了時点）

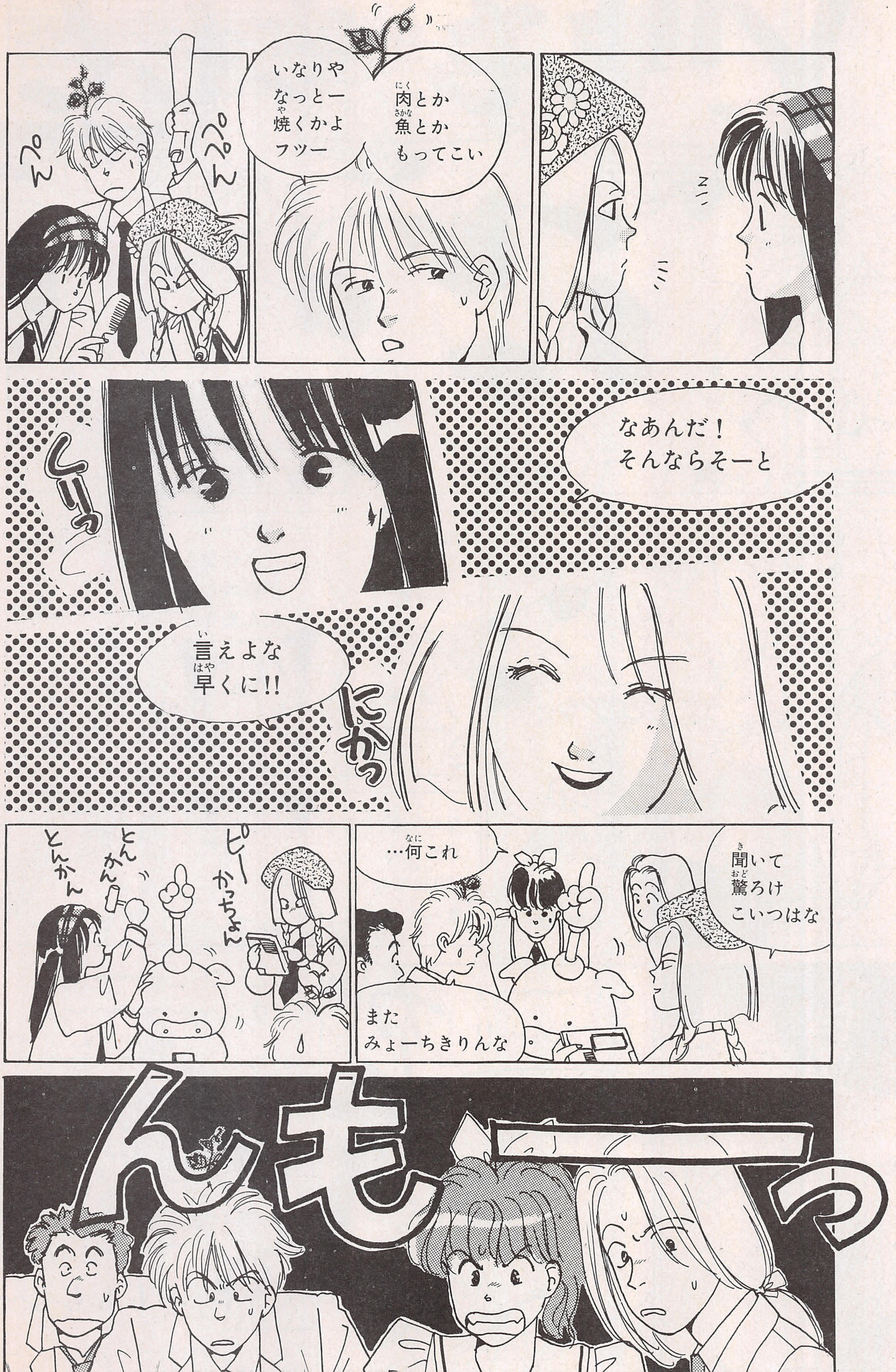
車体の軽くなるレース後半に記録されるファステストラップ。さすがに追い込みタイプのA・プロストが多く、今までに35回も記録している。2位は28回のJ・クラーク、3位は24回のN・ラウダと、計算高いドライバーが続く。また、ここ一発の速さには定評のあるN・マンセルが、21回で6位につけており、先行逃げきりのA・セナはわずか16回しか記録してない。

チップコラム
F1GP
記録ガイド



●ドライバー　最多出走回数（'91年第11戦終了時点）
'77年にGPデビューし、今もなお現役で走り続けている鉄人R・パトレーゼの219戦が最高記録。パトレーゼは来シーズンもウィリアムズに残留することが決定しており、まだまだ記録を更新し続けることになりそうだ。2位には199戦のN・ピケ、3位には180戦のA・プロストと、現役ドライバーが続いているが、年齢的に見て記録を破ることはまず不可能だろう。





チップコラム
F1GP
記録ガイド



●ドライバー　最多生涯得点（'91年第11戦終了時点）

優勝回数が多いうえ、着実に入賞してポイントを稼いでいるA・プロストの694・5ポイントがダントツ。ちなみにハーフポイントは、レース距離を大幅に短縮して終了した'84年のモナコGPで生じたものだ。2位にはN・ピケの478ポイントが続き、さらに3位のA・セナが462ポイントで猛追しているものの、得点差があまりに大きいため逆転はできそうにない。

チップコラム
F1GP
記録ガイド



●ドライバー 年間最多優勝(91年第11戦終了時点)

'88年に無敵の強さを誇ったマクラーレン・ホンダでA・セナの記録した8勝が最高。'88年のホンダエンジンは究極のターボエンジンと言われ、チームメイトのA・プロストも7勝を記録、2位につけている。また、プロストは'84年にも年間7勝を達成している。ただ、今シーズンは5戦を残した時点でセナが早くも6勝をあげており、記録更新の可能性も高そうだ。





チップコラム

F1GP
記録ガイド



●ドライバー　年間最多ポールポジション('91年第11戦終了時点)
上位3番目までの記録を持っているのは、もちろんA・セナ。'88、'89年に2年連続で年間13回のポールポジションを獲得したほか、'90年にも年間10回を記録し、ここ数年は圧倒的な速さを見せつけている。そのあとには、'73年のR・ピーターソン、'74、'75年のN・ラウダ、'84年のN・ピケが記録した年間9回が続いている。今後、セナの記録更新に期待したいところだ。



●ドライバー　最高連勝回数（'91年第11戦終了時点）
今シーズン、A・セナが史上初の開幕4連勝を記録したが、開幕からの連勝ということでなければもっと上をいく記録もある。なんといってもすごいのが、2年間にわたってA・アスカーリが記録した9連勝で、'52年の6連勝に続く'53年の開幕3連勝で達成したもの。続くのが、'60年のJ・ブラバムと'65年のJ・クラークの5連勝で、現役ではセナの記録が最高となる。



次回（10月25日発売）に続く

早坂好恵

アイドルSTUDIO



撮影 西田幸樹

いつだってフル&ハイパワー
台風にだって勝っちゃいます
でもときどきは…、ね

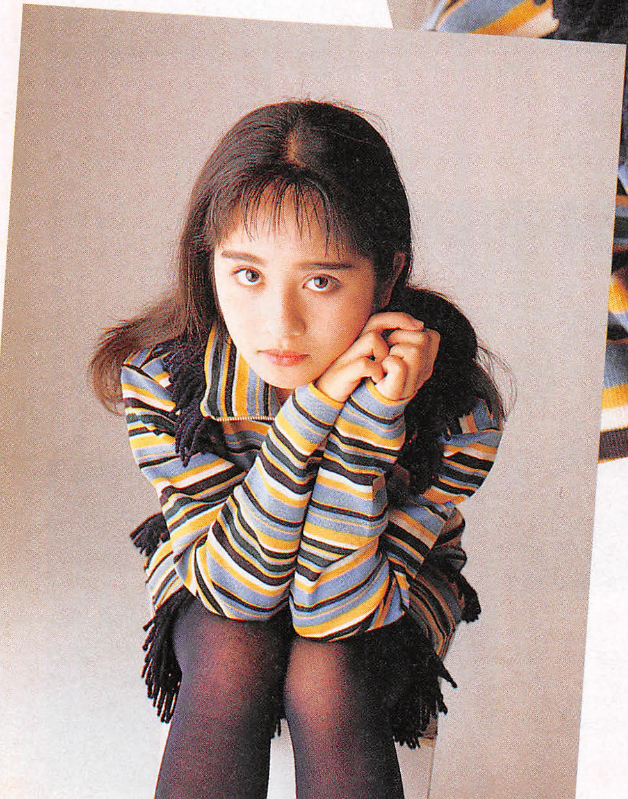












●好恵ちゃんの最近の怒濤の活躍は、全部チェックしたかな？ 8月21日にシングル『ハレルヤ』。9月4日に『ビデオの好恵第2巻〜ばきゅん〜』も発売したのだあ。
●好恵ちゃんのサインを10名にプレゼント。あて先は「早坂好恵サインプレゼント係」まで。10月24日必着でね。

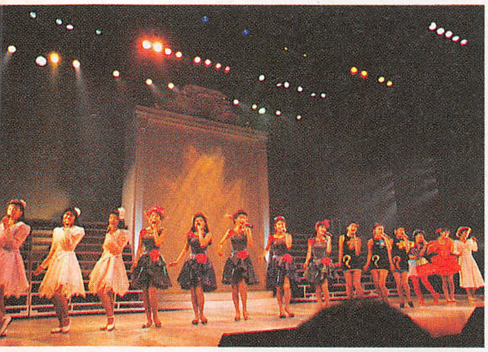
スタイリング／片爪千香子
ヘア&メイク／荒川ユキエ

アイドルウイークリー

IDOL LIVE

この夏、乙女塾からのサイコーのプレゼント！

8月23、24日の東京・厚生年金会館で行なわれた、乙女塾祭り。乙女塾出身の歌手、6組14名が一堂に会してのイベントだったのだ。全員でのオープニング『暑中お見舞い申し上げます』から、エンディング『ふたりの愛ランド』まで全21曲、会場は盛り上がりっぱなしだった。10月21日にはこの模様のビデオが発売されるぞ！





➡トップバッターは中嶋美智代。『ひなげし』と『初恋通り』を熱唱。美智代ちゃんのかわいらしさに会場がわいたのだ。



スケジュール表

	西田ひかる	森口博子	酒井法子	宮沢りえ	山瀬まみ
					
	Date of birth 1972年8月16日 獅子座	Date of birth 1968年6月13日 双子座	Date of birth 1971年2月14日 水瓶座	Date of birth 1973年4月6日 牡羊座	Date of birth 1969年10月2日 天秤座
トピック	9月7日のひかるちゃんの原宿警察署・一日署長のパレードは見に行ったかな？ 天気もちょうど晴れて、ひかるちゃんの制服姿がとってもりりしかったよ。	番組改編期の特番ラッシュも一段落ついて、ホッと一息な今週の森口。と思ったのもつかの間、19日には学園祭のイベントもひかえて、今週も大活躍なのだ。	最近また、ビクターの留守番コードレスの広告が駅にいっぱい貼られてるね。パジャマののりピーはとってもグーだけど、はがして持ってっちゃダメだぞ！	海外から帰ってきたと思ったら、いきなりドラマの撮影に入っちゃったりえちゃん。また、「CX系のクリスマス特番」としか言えないけど、続報を待っててね。	2日から始まった、『パンティ・パーティー』は、まみちゃんと女性キャスターたちがくりひろげるニギヤカな音楽番組。ファンでなくてもこれは必見だ！
10/14 MON.	西田ひかるの痛快人間伝 収録 NHK JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45～	レコーディング クイズ！タモリの音楽は世界だ TX系 収録	ドラマ収録	海外ロケ	
10/15 TUE.	HICK'S GARDEN Tokyo FM 5:00～5:30 JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45～	笑っていいとも！ CX系 昼12:00～1:00 ギミア・ぶれいく TBS系 夜9:00～10:54	加トちゃんケンちゃんごきげんテレビ TBS系 収録	海外ロケ	※水曜日オンエア パンティ・パーティー TBS系 夜1:40～3:00
10/16 WED.	TX系 ドラマ収録 西田ひかるの JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45～	やまだかつてないテレビ CX系 収録 EXテレビ NTV系 夜11:55～0:50	ドラマ収録	ドラマ収録	おませな二人 ANB系 夜7:00～7:30 世界はSHOW byショーバイ NTV系 夜8:00～
10/17 THU.	ご存知！平成一番人気 TBS系 夜8:00～8:54 JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45～	クイズ！ 年の差なんて CX系 夜7:00～7:54	ドラマ収録	ドラマ収録	ご存知！平成一番人気 TBS系 夜8:00～8:54
10/18 FRI.	CX系 番組収録 JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45～11:55	石坂・森口の くっきん夫婦 TBS系 夜7:00～7:30 夜にありがとう 収録	もぎたて！バナナ大使 TBS系 夜11:00～11:30	ドラマ収録	クイズ ところ変われば!? TX系 夜8:00～8:54
10/19 SAT.		東京経済大学 学園祭 イベント タモリの音楽は世界だ TX系 夜10:00～10:54	ドラマ収録	ドラマ収録	情熱ワイド！ ブロードキャスター TBS系 夜10:00～10:54
10/20 SUN.	西田ひかるの痛快人間伝 NHK 朝10:00～10:44	レコーディング 夜にありがとう NHK 夜11:00～11:30	ドラマ収録	ドラマ収録	



⬆この日一番キてた花島優子。カラフルな衣装、金キラのカツラ、笑激的なMCと、全くアキさせないステージを展開した。



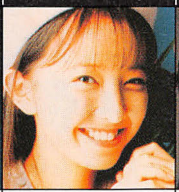
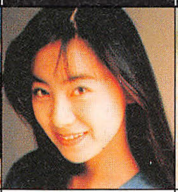
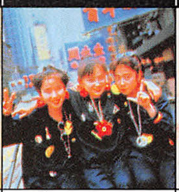


⬇CoCoはりえちゃん、あっちゃんのソロを含め、全5曲を披露。先輩のカンロクを見せつけたのだ。

⬅大人っぽくなったribbon。モノマネの新ネタも披露され、あいかわらず客をノセるのが上手い。ミニから伸びた足もとってもセクシー。まさにアイドルの王道を突き進んでいく3人であるのだ。



⬅ポワトリンが7色なら、こちらトトメスは清楚な白。変身はしなかったけれど、決めゼリフもバッチリの堀川早苗。2曲とはちょっと残念。

田村英里子	かとうれいこ	千堂あきほ	高橋由美子	桜井幸子	高岡早紀	ribbon	堀川早苗
							
Date of birth 1973年1月16日 山羊座	Date of birth 1969年2月19日 魚座	Date of birth 1969年4月5日 牡羊座	Date of birth 1974年1月7日 山羊座	Date of birth 1973年12月20日 射手座	Date of birth 1972年12月3日 射手座	Date of birth 松野有里巳 1973年2月13日水瓶座	Date of birth 1972年12月27日 山羊座
8月18日の、渋谷公会堂での英里子ちゃんのコンサートがビデオになるぞ。発売は11月末の予定。運悪くコンサートへ行けなかった人も、これで大満足かな。	16日かられいこちゃんが写真集の撮影に入るぞ。ロケ地はまだヒミツだけど、発売が楽しみだね！　そうそう、『ララバイ刑事'91』は20日から。見逃すな！	10月16日からの新番組『愛さずにいられない』に、レギュラー出演するあきほちゃん。主役の吉田栄作らに策略を持って近づく悪女・香織の役だ。要チェック。	由美子ちゃんのファーストコンサートのライブビデオが9月27日に発売されたけど、もう買ったよね？　全8曲のオリジナル構成で、思わず涙モンなのだ。	来週から幸子ちゃんはサンスターや東芝、サランラップなどのCF撮りで大忙しなのだ。街角やTVや電車の中で、幸子ちゃんを見れる日はもうすぐだぞ！	18日には、早紀ちゃんのコンサートが大阪で行なわれるぞ。東京のコンサートに行けなかったキミも、この機会を逃がすな！　早紀ちゃんが待ってるぜ！	今週は雑誌取材がたっぷり入ってるお笑い3人組(?)のribbonだけど、レギュラー番組もしっかりオンエア中だから、チェックは絶対かかせないぞ！	この秋は、学園祭でのイベントが予定されてる早苗ちゃん。トトメスだけじゃ物足りないよーって人は、トトメスのコンパクトCMのもチェックしようね。
映画撮影 **英里子のビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30	**志村けんのだいじょうぶだぁ** ＣＸ系 夜8:00～8:54	**だいじょうぶだぁ** ＣＸ系 夜8:00～8:54 **ときめきCrescendo** 文化放送 夜11:00～11:30	**高橋由美子のおしゃべり天使** 文化放送 夜10:35～10:45	サランラップ ＣＭ撮影	コンサートリハーサル **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40		**不思議少女ナイルなトトメス** 収録　ＣＸ系
NTV系 ドラマの収録 **英里子のビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30		神奈川県民会館 イベント **ときめきCrescendo** 文化放送 夜11:00～	**高橋由美子のおしゃべり天使** 文化放送 夜10:35～10:45	ドラマ収録	コンサートリハーサル **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40	**シンデレラEXP** ANB系 夜0:30～0:55	**不思議少女ナイルなトトメス** 収録　ＣＸ系
NTV系 ドラマ収録 **英里子のビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30	写真集の撮影	**愛さずにいられない** NTV系 夜10:00～10:52 **ときめきCrescendo** 文化放送 夜11:00～	**高橋由美子のおしゃべり天使** 文化放送 夜10:35～10:45	ドラマ収録	コンサートリハーサル **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40	雑誌　取材	**不思議少女ナイルなトトメス** 収録　ＣＸ系
NTV系 ドラマ収録 **英里子のビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30	写真集の撮影	**ときめきCrescendo** 文化放送 夜11:00～ **真夜中ジャンクション** TBSラジオ 夜0:40～	高橋由美子のおしゃべり天使 文化放送 夜10:35～10:45	**ウッチャンナンチャンのやるならやらねば** 収録　ＣＸ系	移動日 **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40		**不思議少女ナイルなトトメス** 収録　ＣＸ系
もぎたて！バナナ大使 TBS 夜11:00～11:30 **英里子のビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ	写真集の撮影 ※土曜日オンエア **それいけ！ココロジー** NTV系 夜10:00～10:54	**ときめきCrescendo** 文化放送 夜11:00～ **真夜中ジャンクション** TBSラジオ 夜0:40～	**ミュージックパフェ** NTV系 昼5:30～6:00 **極楽スタジアム** NTV系 夜7:30～8:00	ドラマ収録	**大阪厚生年金会館** コンサート	雑誌・ラジオ　取材	**不思議少女ナイルなトトメス** 収録　ＣＸ系
NTV系 ドラマ収録	**加トちゃんケンちゃん** TBS系 夜8:00～8:54 **ROCK SHOW** ＣＸ系 夜3:30～4:23	**マジカル頭脳パワー** NTV系 夜8:00～8:54	雑誌取材	**ウッチャンナンチャンのやるならやらねば** 収録　ＣＸ系	取材日	**週刊スタミナ天国** ＣＸ系 昼1:00～2:25	**不思議少女ナイルなトトメス** 収録　ＣＸ系
NTV系 ドラマ収録	**ララバイ刑事'91** ANB系 夜8:00～8:54			ドラマ収録	取材日	**ハートにribbon** ニッポン放送 夜10:00～10:30	**不思議少女ナイルなトトメス** ＣＸ系 朝9:00～9:30

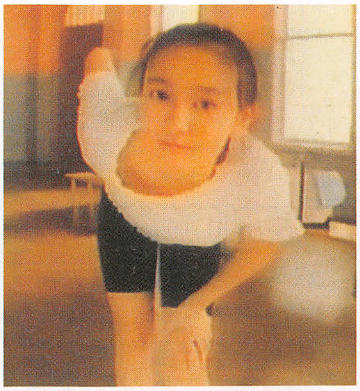
NTV：日本テレビ　CX：フジテレビ　ANB：テレビ朝日　TX：テレビ東京

CM GIRLS 大橋利恵

魅力的なおしりに、クラクラしちゃう！

♬恋のキューピット、とホンワカした歌と、キュートな女のコの姿が印象的な、日清ヨークの果肉感覚ゼリー、おしりピーチのCM。東京都の青山和敏君ほか、多数の人から、あのコは誰？　と問い合わせが来たので、バッチリ紹介だ。

まず、名前は大橋利恵。第2回"ミスチャンピオン"でグランプリに輝いた女のコなのだ。オンエアでは、桃の絵に隠れて見えなかった利恵ちゃんの下着姿。でも当然、撮影のときはスタッフに見られたんだよね、恥ずかしくなかった？「お仕事だからと覚悟してたから、別になんとも。と言いたいところですが、やっぱり本番のときはとっても恥ずかしかったです。それに、初めてのCM撮影で緊張してNGの連発。なかなかOKが出なくて苦労しました」本当におつかれ様。「CM、ドラマ、歌etcにいっぱいチャレンジして、もっとみんなの前に姿を見せたいです。応援してネ♡」と利恵ちゃん。とりあえず、レターで応援しよう！



●大橋利恵(おおはし　りえ)
昭和48年7月31日東京都生まれ、18歳
身長：155センチ　B80-W58-H80
血液型：AB型　趣味：ショッピング
レターのあて先　〒150 東京都渋谷区神宮前3-1-24-610　ゼロセット　大橋利恵係



NEWS CLUB

GoodS

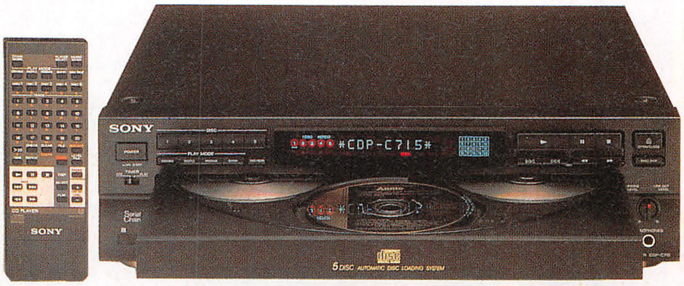
「あ、もしもし、早坂さんですか？　グッズなんですけど、なんかコナミさんの新製品あります？　光るジグソーパズルは、もう紹介しちゃいましたしねぇ。なんかないっスかね？　ゲームセレクタ？　それもだいぶまえにやりましたよ。『ツインビーだ!!』のキャラクター乾電池も紹介済みだし……、困っちゃいましたねぇ。あ、あれはどうですか？　おもちゃショーで展示してたゲームボーイのジョイスティックみたいなヤツ！　はぁ。参考出品でまだ発売しないんですか。そうですか。じゃあ、またなんかあったらお願いしますね。ところで、今度食事でもどうですか？」「あの一、あたし砂井ですけど……」「えー、声が似てるからわかんなかったー！」（これは一部フィクションです）



⬅6つのボタンをそれぞれ5段階に連射設定できるパッドだ。最高で1秒間に30発。連射速度を光で確認できるインジケーター付き。コードがスーパーファミコン付属のものより長めなのがうれしい。●スーパーコマンダー　2千480円　ホリ電機　☎045・933・9611



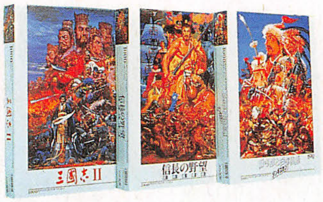
⬆サラウンドスピーカーをコードなしで接続できる光伝送システム対応コンポなのだ。業界初のファジーＣＤ録音システムも装備。●MEZZO F7　152000円　●(左)コードレススピーカーシステムSP-WL3 38000円　日本ビクター　☎03・5684・9311



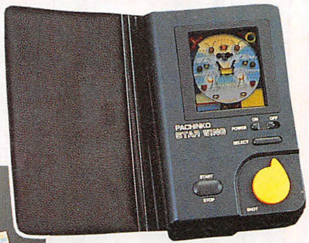
⬆一度に5枚のＣＤがセットできちゃう据置型のＣＤプレーヤー。いろんなＣＤから好きな曲だけ選んで聴きたいときに便利だ。付属のリモートコマンダーも、高性能。●ＣＤルーレットCDP-C715　49800円　ソニー　☎03・3448・3311

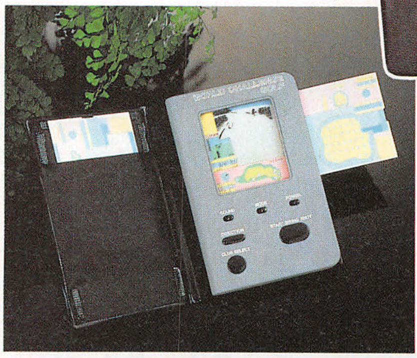


⬅子供専用の薬用リップスティックが新発売された。無味無臭だから、神経質になりやすい幼児にも安心。子供たちのデリケートな肌に安心な、スクワラン、ホホバ油を配合している。主成分のビタミンB_6・Eがくちびるの乾燥にヘルシーなわけね。●キッズリップ　480円　近江兄弟社　☎0748・32・3131



⬆おなじみの歴史シミュレーションゲームが1000ピースのジグソーパズルになったぞ。特別発売のため各5000個の限定生産なのだ。ゲームを終わったあとで、今度はジグソーパズルってのがおしゃれかも。もちろんプレゼントしても喜ばれるぞ！　●光栄歴史3部作ジグソーパズル　各3800円　光栄　☎045・561・6861





⬅⬆手帳型のポケットゲームなのだ。左は、コースカードを差し替えて、世界の名コースをプレーできちゃうゴルフゲーム。上は、10機種のパチンコ台に持ち玉50発でチャレンジするパチンコゲームだ。通勤通学の電車のなかとか、暇つぶしに最適！　●(左)ワールドチャレンジゴルフII　6800円　●(上)パチンコスターウィングII　6500円　バンダイ　☎03・3847・5117

今週の VERY GOODS

●LDプレーヤー　LVD-K7000

ケンウッド　98000円　☎03・3486・5520

５ディスクがコンパチブルで再生できるカラオケ機能付きのＬＤプレーヤー。映画、音楽、カラオケそれぞれに最適なサラウンドが楽しめるDSP機能を搭載しているぞ。カラオケディスクを使用するときに便利な20曲のダイレクト選曲がうれしい。本体前面のランプで何曲目かもイッパツでわかってしまうのだ。別売のリモコンマイクを使えば、歌いながらの音量操作も可能だ。



⬆しかし最近のレーザーディスクのコストパフォーマンスってスゴいぜ。最初に発売された機種なんか、なーんにも機能がなくてただ再生するだけ。それで値段は、LVD-K7000の倍ぐらいしてたんだよね。それが今では、ＣＤも含めてディスクならなんでも再生オーケー。おまけにカラオケまで付いちゃった日にゃあ、買うしかないでしょ。

LeisurE

自然に囲まれた秩父でリフレッシュ 今秋のスポーツ、行楽はこれで決まり!

この夏オープンしたばかりの秩父ミューズパーク・スポーツの森へ行ってきたよん。なかに入ると、とにかく広いのにビックリだ! ミューズパーク全体で、西武球場が70個も入ってしまうという広大なリゾート地なのだ。自然に恵まれた秩父だけに、まわりの森の景色も壮観、心も安らぐぞ。

もう秋ということで、スポーツの森でのオススメはテニス! なんと、なかにテニスコートが56面もある! 56面だよ56面。もちろん日本最高の面数をほこるのだ。コートは年間通じての営業。団体での合宿やテニス大会でも使えそうだよね。貸しコート料金は平日だと1時間1500円、半日3000円、1日5000円。土曜日と休日はやや料金が高くなるので注意してね。

テニスだけじゃなく、夏だと波のプールと流れるプールで遊べるのだ。プールシーズンが終わった今は、プールサイドのリンクでローラースケートやスケートボードで楽しむことができる。家の近くじゃローラースケートができないって人は、ここへ来て、思うぞんぶん練習をするといいね。

冬は11月下旬からオープンするアイススケートリンクに注目。1周は400メートル。ナイター照明やレンタルシューズも完備している。休日は生まれ変わった秩父へ行って汗を流してみようぜ。





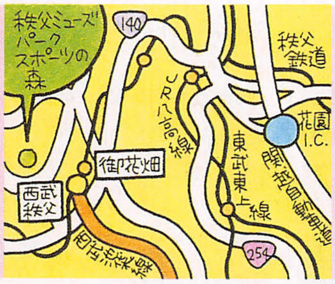
⬆取材時にはプールのまっ最中! 冬はこのプールサイドがスケートリンクになるのだ。滑走料は一日大人1500円、子供が900円。貸し靴料は一足700円。

⬅テニスは用具がそろってなくても安心。ラケットやシューズなどのレンタルもあるぞ。スポーツの森の駐車場は1200台を収容できる。クルマで来る人にも安心だ。



⬆センターハウスでは売店、ロッカー、インドアテニスコートなどが用意されている。

アクセスデータ+α



電車で来るなら、西武池袋線の西武秩父駅で下車。駅からはシャトルバスが出ている。西武各駅では鉄道とバスがセットの割引往復キップも売っているぞ。クルマなら関越自動車道・花園インターから国道140号線で。問い合わせは☎0494・22・7171まで。周辺のミューズパーク・センターゾーンや文化の森ゾーンでの施設も楽しめるよ。

EaT

旅は道連れ手に弁当

今年の秋は連休が多い。こんなに多いと、ついどこかに旅したくなっちゃうよね。気候もいいし。飛行機やクルマの旅もいいけど、本当の旅行通は列車の旅を選ぶ。車窓を流れていく景色を眺めつつ、その土地ならではの味がする駅弁を食べるのが、旅人の神髄なのだ。



山口県・下関駅

⬆フグなんて高級品は、なかなか食べる機会がない。でも、本場下関では駅弁までフグ入りだ。10~4月の販売。●ふぐめし 千100円(予価) 下関駅弁当 ☎0832・23・3271



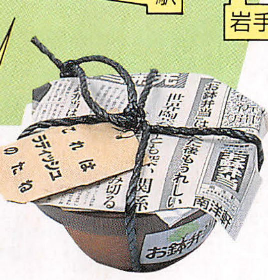
新潟県・新津駅

➡プラスチックの雪だるまは、眉や鼻が動く。弟や妹へのお土産にも喜ばれるぞ。ご飯はコシヒカリ。●雪だるま弁当 820円 三新軒 ☎0250・22・1111



岩手県・盛岡駅

⬆東北の民芸品こけしをモチーフにした陶器の入れ物に、ホタテやしそ巻きアンズ、サケ巻きこんぶなどの海と山の幸を盛りつけ。ひとつずつ味わって食べたい。 ●みちのくこけし弁当 850円 村井松月堂 ☎0196・24・0222



滋賀県・草津駅

⬆これは釜めしではない。なんと植木鉢めしだ!? 信楽焼の器も楽しめるよう野菜の種付き。秋冬の限定発売。 ●お鉢弁当 830円 南洋軒 ☎0775・64・4649

EATあらかると

駅弁の第1号は、明治18年7月に宇都宮駅で売られた、竹皮に包んだ白米のおにぎり。だけど当時、白米は貴重で、汽車旅もお弁当も庶民には縁がなかった。今ではデパートで駅弁大会が開かれたりして、誰もが手軽に旅人気分を楽しめるけどね。

School

スポーツ もてる男は通学途中も自己鍛練だ!

自転車使って、遊びながら鍛錬しよう

朝から晩まで、いそがしくスケジュールに追われているキミ。最近体を動かしているかな。勉強もいいけど、適度に運動しないとブヨブヨな体になっちゃうし、そんな体じゃ女の子にだってモテやしないのだ。

健全な肉体に健全な精神が宿るっていうし、ここはひとつスポーツでもして体を引き締めようではないか!!

そこで紹介するのが自転車を使って、遊びながら運動する方法。これなら、通学途中や塾への行き帰りやちょっとした買い物のついでにも気軽に楽しめ、自分の意志で運動の量や時間を調節できるぞ。

いつでもどこでもできる自転車のスポーツを〝バイコロビクス〟っていうのだ。聞き慣れない言葉だけれど、これはバイシクルとエアロビクスのふたつから生まれた造語で有酸素運動のことなのだ。

このスポーツを提唱しているのが〝日本サイクリング協会〟というところ。自転車に乗りながら、無理なく無駄なく心肺機能を高めてくれるのだ。



➡バイコロビクスを安全に楽しむには、事故を起こさないように気をつけるのが大切だよね。友達との競争でも、交通ルールを厳守だぞ。

簡単にいうと、血液の循環をよくして、何を食べても太らない体質に変えてしまおうということなのだ。



⬇効率よく身体を動かすには乗り方が大切。サドルやハンドルの高さなどを調節し、自分にあった乗車姿勢で走らないと無意味。お店で正しい乗り方をアドバイスしてもらおう!

やり方は簡単だ。毎分150－年齢の心拍数を保ちながら、1回30分以上運動を続ければいいのだ。

週2、3回やって、そのうち1回を3時間以上のサイクリングにすれば、より効果的にスタイリッシュな体を作っていくことができるぞ。

乗る自転車は何でもいい。ママが乗るような自転車でも、本格的なロードレーサータイプでもだ。ただ、無理な姿勢を強いられるような自転車に乗っていると疲れるだけだぞ。

これからの季節はスポーツのやりやすい季節だ。散歩気分で街なかを走ってみたり、友達と競争してみたり、自分流の走り方をアレンジしてサイクリングを楽しめるのがうれしいね!

流行 博物館、美術館にグッズフリーク登場

そこにしかないアイテムを手に入れろ!

いまミュージアムグッズが流行っているのだ。現在日本には、300を超える博物館や美術館があるけれど、そこにしか売っていないオリジナルグッズが山ほどあるのだ。

なかにはオリジナルグッズだけを求めて、博物館や美術館にやってくる人もいるぐらいの熱狂ぶりなのだ。



協力:国立科学博物館

このフリークたちの年齢層は、小学生から始まって中・高・大学生から20歳後半の社会人までと幅広い。口コミ情報をもとに日本全国を巡り、その場所でしか買えないミュージアムグッズを探し出して自分のコレクションに加えるそうだ。博物館や美術館側もそんな期待に応えるべく、新しい商品の開発にいそがしいんだって!

情報 魚を食べると将来有望か!?

魚屋が一流大学への近道だった!?

勉強しなくても頭がよくなる方法が見つかったのだ。これで塾通いをしなくていいかもしれないぞ。なんともうれしい情報だね!



その方法とはなんと魚を食べることなのだ。魚の脂に含まれる脂肪酸の一種の『DHA(ドコサヘキサエン酸)』が、血液中のコレステロール値を下げ、脳の活性化を促進する。このDHAは、ニジマス、カツオ、サケなどに多く含まれてるんだって。でも食べ過ぎは逆効果だから注意するのだ。脳が活性化したあとの知識は、やっぱり勉強しないと身につかない!?

募集 流行や問題、噂話を大募集。採用者には1000ガバスをプレゼントするぞ。ファミ通編集部スクール係まで送ってね。あて先は172ページを見よう!

Animation

17歳になったナディアが活躍！　劇場版『不思議の海のナディア』で心躍らせよう

今年の4月12日に感動の最終回を迎えた『不思議の海のナディア』。放送が終了してしまってがっかりしている人も多いんじゃないかな。でも、そんな君に嬉しいお知らせだ。君のナディアが、劇場用オリジナル版のビデオになって帰ってきたのだ！

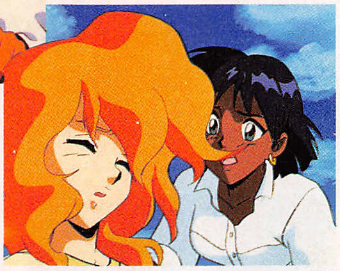
劇場用オリジナル版は、ネオ・アトランティスとの戦いから3年後という設定で、世界大戦勃発の危機迫る19世紀末が舞台。ストーリーはそんな世界情勢不安のなか、展開していくのだ。



➡劇場版ではこの3人が、ニューグラタンに乗って登場。



⬅東宝VIDEOより11月1日発売。値段は8千500円。今日11日からレンタルを開始だ。

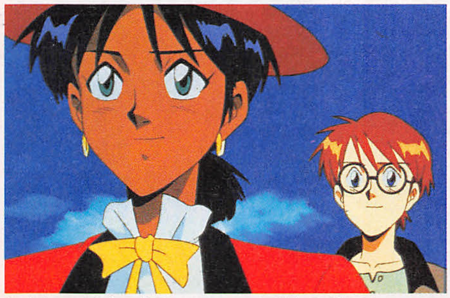


⬇本当は人造人間。でもそのことを打ち明けられずに、いつも悲しそうにしているファジー。

世界の列強各国が植民地分割競争を起こし、各地で紛争が生じている19世紀末。各国の権力者が、人々の前でとつぜん蒸発し消えてしまうという奇妙な事件が起こっていた。

この事件にネオ・アトランティスの生き残りが関わっていると知ったナディアは、人造人間の秘密が書かれている書類をジャンに送った。いっぽう、ナディアと離れて暮らすジャンも、人造人間と深く関わっている、ファジーという女の子を助けたことによって事件に巻き込まれていく……。と、今回の作品は人造人間を中心としてナディアやジャンが活躍するのだ。

見どころはなんといっても、全編とおしてのアクションシーン。ドタバタコメディーを交えた大迫力のアクションで、見る者の度肝を抜く。夢とロマンあふれるストーリーが、ファンならずとも劇場版ナディアの世界に誘ってくれる。



⬆大人っぽくなったナディアと、相変わらずのジャン。

DATA CATCH

『巴がゆく!』OVA化

『巴がゆく！』は、別冊少女コミックで連載されていた田村由実原作の大人気作品だ。こんど、そのアニメ版ビデオが発売されるのだ。ビデオは上巻と下巻の2本。上巻は、コミックス1〜4巻のストーリーで構成され、下巻は5〜8巻のストーリーになっているぞ。

ストーリーは、主人公の巴と、彼女をめぐるふたりの男たちの恋愛物語。でも、そんじょそこらの恋愛ものとはひと味もふた味も違うのだ。主人公の巴は、元やくざの父をもつスケバン。巴は、やさしく、包容力のある東条伊織を助けようとしているが、その伊織の命を巴の恋人である氷室上総が狙っているのだ。恋人どうしなのに敵でもあるという、巴と上総。そして命を狙われる伊織。この3人がおりなす奇妙な三角関係が、このビデオの見どころだぞ。上巻『桜の抄』は10月21日、下巻『炎の抄』は1月21日発売だ。



⬅メディアリングから、9千64円「込」で発売。巴の勇姿をもうすぐ見ることができるぞ。ちなみにLDも同時発売されるのだ。

Items

待ちに待った日本GPは、お気に入りのF1アイテムで身を固めて観戦しよう！

いよいよ目前に迫ったF1日本GP。ワールドチャンピオン争いも佳境を迎え、今年はどんなドラマを見せてくれるのだろう。そんなわけで、今回はF1観戦をさらに盛り上げてくれる、数々のF1アイテムを紹介するぞ。



⬅音速の貴公子、アイルトン・セナのヘルメットが胸に描かれている。本場イタリア製。●セナ・Tシャツ　3千円

●FASHION ADVICE

ウェアをF1アイテムで揃えるのはいいんだけど、コーディネイトにはくれぐれも気をつけていただきたい。ベネトンのブルゾンにティレルのTシャツ、フェラーリのキャップなんていう統一性のない組み合わせは絶対に避けること。通を気取るならば、ひとつのチームを中心とした着こなしを心がけたいものだ。ホンダのブルゾンにセナのTシャツ、グッドイヤーのキャップ、みたいな組み合わせがベストだね。

➡ウィリアムズFW14を駆り、今シーズン絶好調のナイジェル・マンセル。フェラーリ・ファンは悔しいところだろう。●マンセル・フラッグ　4000円　フェラーリ・キャップ　3000円



⬇ティレルのロゴとユニオンジャックが、バックプリントされているトレーナー。着心地が良く、ティレルブルーのカラーもいかしてるね。●ティレル・トレーナー　7900円



➡ピレリユーザーのチームやドライバーをバックプリント。●ピレリ・Tシャツ　2千800円　すべてF1コレクション　☎03・3400・2666



CD

西田ひかる
Esprit



アイドルウイークリーでもおなじみのひかるちゃん、4枚目のアルバム。『Esprit』とはspiritと同意のフランス語なのだ。スローテンポあり、アップテンポあり、すべての曲にひかるちゃんの心がこもったハーモニーが楽しめるぞ。シングル『ときめいて』はもちろん、クリスマスソングも含めた全10曲がキミの心を暖めてくれるぞ。

●ポニーキャニオン
発売中/2800円[込]

渡辺美奈代
WILL~MINAYO SELECTIONS



●ソニーレコード
発売中
2千800円[込]

バラエティーに富んだ曲調で美奈代ちゃんのキュートな魅力を余すことなく収録したアルバムだ。『ピチカート・プリンセス』、『Hanakoの結婚』を含む全11曲を、息もつかせず聴かせてくれる、ファン必聴盤。

大江千里
HOMME



●EPICソニー
発売中
2千800円[込]

通算11枚目のアルバム。永遠の青年を感じさせる歌詞は健在だ。大村雅郎、清水信之、小室哲也らの参加でグレードの高いアレンジが楽しめる。シングル『あいたい』、『格好悪いふられ方』など全11曲。

トンプソン・ツインズ
QUEER



●ワーナーミュージックジャパン
発売中
2千400円[込]

約2年ぶりのワーナー移籍第2弾。最尖鋭のテクノロジーを駆使した彼ら独特のダンスビートがカッコいい。また、メロディーラインも美しく、豊かだ。シングル『カム・インサイド』など全11曲を収録。

BAKUFU-SLUMP
青春王



●ソニーレコード
発売中
2千800円[込]

爆風、8枚目のアルバムにして、自ら『青春王』と語る！　全10曲すべて、変化に富んだサウンドを展開。哀愁いっぱいの歌詞と、パワーに満ち満ちた演奏がせめぎあう大作だ。聴くたびに心を揺さぶられる1枚。

高橋由美子
元気！元気！元気！



●ビクター音楽産業
10月21日発売/千円[込]

ニューシングルは作詞を秋元康、作曲に筒美京平という豪華スタッフを迎えた。曲はまさに元気、元気な由美子ちゃんそのままのイメージ!!

ゲームミュージック
コナミ・ゲーム・ミュージックコレクションVOL.4

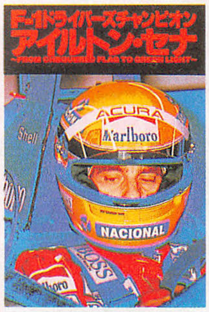


●キングレコード
発売中
2千800円[込]

最新のシステムで、よりクオリティーの高い音に仕上げられたVOL.4。'91年のヒット作『サンダークロスⅡ』、『クライムファイターズ』、『ゴルフィンググレイツ』をオリジナル音源で全曲を収録している。

VideO

F-1ドライバーズチャンピオン アイルトン・セナ



●ポニーキャニオン
52分/発売中/2千300円[込]

F1最速といわれる天才ドライバー、アイルトン・セナのオフシーズンの姿をクローズアップ。レースを離れた、ひとりの男としてのセナの人間像に迫っている。プライベートシーンをふんだんに収録。サーキットとはひと味違うセナを見られるぞ。

バンカー・パレス・ホテル



●ビクター音楽産業
95分/発売中/1万4千300円[込]

酸性雨が降り注ぎ、レプリカントが登場。世界の終わりを予感させるような舞台設定。監督エンキ・ビラルの強烈な未来観を映像化したこの作品は、まさにサイバー。政府の高官たちのみがその存在を知る〝バンカー・パレス・ホテル〟でなにが起こるのか？

BookS

島田荘司
切り裂きジャック・百年の孤独



●集英社文庫/440円[込]

19世紀末、ロンドンでの〝切り裂きジャック〟事件が現代のベルリンによみがえった……。鬼才、島田荘司が切り裂きジャックの謎に挑むミステリー。凝った構成がスゴイ。期待を裏切らない1作！

夢枕獏
風果つる街



●角川文庫/560円[込]

裏将棋の世界を生き抜く真剣師、加倉文吉の生きざまを描く長編将棋小説。精神と精神がぶつかる、熱いバトルが繰り広げられるぞ。将棋にくわしくない人にでもおもしろく読ませる手腕はサスガ。

『ナンバー』編
豪打列伝2

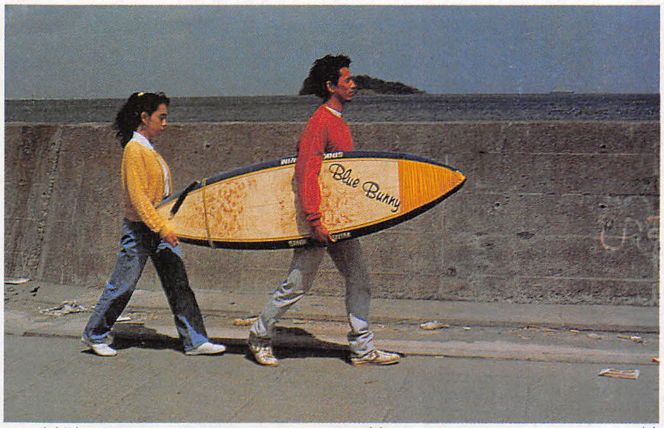


●文春文庫/600円[込]

プロ野球のヒーローたちの肖像を浮き彫りにするノンフィクションシリーズの最新刊。落合博満、門田博光など、ドラフト以降に活躍した大打者を中心に紹介。選手にもさまざまな人生があるのだ。

MoviE

北野武の監督・企画・脚本・編集・最新作は哀しい夏の日のラブストーリーなのだ!





近年、日本映画界で流行ってるのが、畑違いの人が監督業に挑戦すること。ミュージシャンの桑田佳祐や作家の村上龍、漫画家の大友克洋、そして今度はあの小田和正までメガホンを取るらしい。

彼らの作品って、やっぱりというか、どーもモノ足りない。でも、そのなかでただひとりスゴイって思わせるのが、この作品の監督、あの北野武なのだ。

彼の監督第1作『その男、凶暴につき』で、がぜん輝いた才能が、ここにきて決定的になったみたい。

どこがスゴイかっていうと、この映画ってほとんどセリフがないのね。これは、最近の説明過多の映画作りに対する監督のアンチテーゼもあるっていうウワサだけど、よーするに余分なものをバッサリと切って、映像だけで作品を語ろうとしているわけ。こりゃはっきり言ってチャレンジだよ。ウデに自信がなきゃできないことだと思う。もちろんそれは成功して、100分ほどの上映時間が、ぜんぜん退屈しないのだ。



主人公は、ろうあ者の若いカップル(真木蔵人と新人の大島弘子)。このふたりが、拾ったサーフボードの前とうしろを抱えて、毎日海岸へと歩いて行く。たったこれだけで、なんだかとってもドラマチック。そう、歩くというもっとも日常的な行為に、ドラマを感じてしまうんだなあ。いままでの映画にはなかった感覚だよ、これは。

北野監督は、この歩くという行為をしつこいくらい繰り返して、徐徐に映画のリズムを作っていく。そのリズムを助けるのが、全編を彩る音楽。担当したのは『風の谷のナウシカ』などで有名な久石譲。メロディーだけ聴くとクサいくらい大げさっぽいけど、セリフの少ないこの作品にはピタリとはまって、感動を盛り上げる。早い話、映像と音楽のコラボレーションが絶妙なのだ。こーゆーのも日本映画じゃ、あんまりないよね。

物語はラブストーリー。ふたりの哀しい夏の日の恋を、涙の一滴ものぞかせずに、抑制の効いた演出で描ききる……。観終わったら、なぜか涙があふれて、しばらく席を立てなかった。

渡辺麻紀

あの夏、いちばん静かな海。

10月19日公開

筋肉少女帯 内田雄一郎のアマい生活

財布をなくしてしまった。どうやら、新幹線に置き忘れてしまったようだ。ふだんは、忘れものなんてめったにしない。しかし、なぜか電車や飛行機に乗ると忘れものをしてしまうのだ。おそらく、今回の財布も、電車内に置き忘れてきたのだろう。

ツアーの真っ最中だったということで、関西に行っていた。ツアー中にする買いものこそが私の楽しみなので、財布がなかったのは非常につらかった。本来ならば、大阪の日本橋でソフトを山ほど買うはずだったのに……。財布をなくしてしまったので、楽しみにしていた買いものはあきらめた。



今回の全国ツアーは、オールスタンディング(日本語でいうところの全席立ち見、椅子がないってこと)だった。久しぶりに、続けてライブハウスで演奏してみたら、これがけっこうきつい。昔はライブハウスばっかりだったのに、チィーとばかしきつかった。年をとってしまったということなのであろうか? たまにはライブハウスで鍛えないとダメだと痛感。

余談であるが、この原稿は移動中の電車内で書いている。大阪から名古屋の間を走っている、近鉄のスーパー列車アーバンエアライナーの5号車内で書いているのだ。車内がかなり揺れているので、字が書きにくい。もう、書きにくいなんてもんじゃない。どうしても、ミミズがのたっくったような文字になってしまう。などと書いても、キミたちには伝わらんだろう。車内が揺れて字が汚くなろうとも、書かねば締切に間に合わない。ああ、漫画家みたいに、四コママンガでごまかすことができればなあ! 週刊誌はキツイ!



⬆ツアー中は怪しいゲームの発掘にいそしむ、ゲーム好きのミュージシャン。


GAMES, GAMES
ファミリーコンピュータ
テトリス2
＋ボンブリス
この秋
発売決定
Wow!
Fantastic
1 PLAYER
2 PLAYERS
A-Type
B-Type
READY
1
PLAYER 1
8 Level 5
3 Height 2
PLAYER 2



and More GAMES.
Great
Amazing
テトリス2になってのすごいこと
★今までのテトリスがバージョンアップ。さらに3タイプのプレイが楽しめちゃう。
★ブロックの落下スピードも最高レベルはメチャ速い。君はこのスピードについていけるか。
★友達との対戦テトリスができる！とうとう勝負の時がきた。
★対戦レベルはおたがいに自由設定できるから、ハンデもつけられる。
★コントローラの操作はゲームボーイ版と同じになった。
★今回の目玉は、ボンブリスという新しいゲーム。これがまたメチャおもしろい。
★ボンブリスはコンテスト面が30面、パズル面が90面もあって、長〜く遊べちゃう。
★パズルは面ごとに背景の絵が変わるから、先に進むのが楽しみだぞ。
★バックアップ付きだからスコアがすぐ記録されて、友達にすぐ自慢できるぞ。
★すぎやまこういち先生ならではのBGM6曲が、プレイを盛り上げてくれるぞ。
まだまだ、すごいことがいっぱい入ってるテトリス2、発売をお楽しみに！
Wonderful
Excellent
TETRIS 2
+BomBliss
予価¥6,500 10月下旬発売予定！
TETRIS ™ AND © 1987 TETRIS 2 ™ +BOMBLISS ™ AND © 1991 V/O ELECTRONORGTECHNICA ("ELORG") ALL RIGHTS RESERVED LICENSED TO NINTENDO AND SUBLICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE TETRIS ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAJITNOV BOMBLISS ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN BY SEDIC, PROGRAM BY CHUN SOFT, MUSIC BY KOICHI SUGIYAMA.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
BPS ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3ユニオンビル5F. TEL.045-931-0151

Sun Electronics Corporation
SUNSOFT

12月は話題騒然。



海外マーケットでも話題独占。

IBMPC、AMIGA、ATARISTのユーザーたちを魅了した、あのレミングスが、いよいよジャパンバージョンスーパーファミコンで登場！　世界のゲームファンの知性と頭脳を刺激するゲームソフトの王様に、君もチャレンジしよう。
レミングス・ジャパンバージョンは、この冬、熱く新発売です。

¥8,500（税別）

BATMAN™
ダイナマイトバットマン



ファミコン初、迫力のデカキャラ採用!!

¥6,500（税別）



スーパーファンタジーゾーンはメガドライブでしか遊べない。

MEGA DRIVE

スーパーファンタジーゾーン

¥6,800（税別）



サン電子株式会社　愛知県江南市古知野町朝日250　TEL〈0587〉55-3500　テレフォンサービス〈0587〉55-1120

ASCII

ウィザードリィ・外伝I 攻略の手引き

ファミコン通信編集部責任編集　定価650円(税込み)

ゲームボーイ版ウィザードリィ 完全無敵の攻略本、ここに登場!

全国のウィザードリィ・マニアが待ちに待ったゲームボーイ版の攻略本がソフトと同時発売！　モンスターの全原画を豊富に使用した、ビジュアルも美しい本にしあがっているのだ。しかも、ウィザードリィ初心者のために、攻略法も親切丁寧な、安心の一冊なのだっ！



好評！発売中

聖竜伝説モンビット 公式ガイドブック

ファミコン通信編集部責任編集　定価620円(税込み)



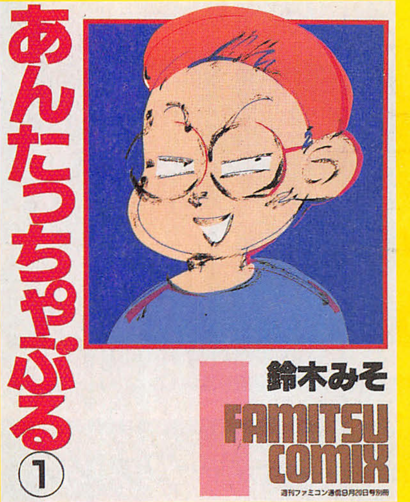
冒険はこの本から始まる!

愛と友情を大切にし、自然と平和を愛するモンビット。ドラゴンを成長させながら、平和を乱す邪帝ギールを倒すために戦っていく。この冒険のために必要な、さまざまな情報を満載しているのがこの公式ガイドブックなのだっ！

あんたっちゃぶる 1

鈴木みそ著

週刊ファミコン通信別冊
定価930円(税込み)



おもしろくってタメになる 読めばキミも事情通

週刊ファミコン通信に大人気連載中の『あんたっちゃぶる』がついにコミックスになった！　しかももれなく、ペーパークラフト飛び出す鈴木みそ(笑)のオマケ付き！

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話(03)3486-1977 株式会社アスキー

中身まるごとウィザードリィ

リルガミンの女王即位の日、町は黒い雲に覆われた。三日三晩続いた嵐がおさまった時、女王の双子の姉が失跡していた。
それと期を同じくして王宮付き魔法使いタイロッサムが迷宮内に身を潜めたのは何故か?—
大いなる災いと謎を秘めたリルガミンを救うのは、栄えある冒険者よ—あなたかもしれない。

リィワールド、ウィザードリィシリーズの集大成ここに登場!

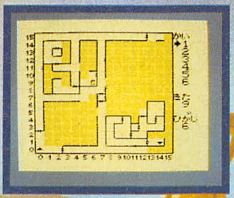
■リルガミン市内など、全体に渡って加えられた美しいグラフィック。



■圧倒的な強さを誇るモンスター群、137種の神秘の力を秘めたアイテム類。



■オートマッピング機能付きで屋外でのプレイもできる。



■ゲームボーイを2台つなげばキャラクター、アイテムの転送も可能。

■シナリオは初の日本オリジナル!



好評発売中

ゲームボーイ専用カートリッジ

●2メガROM+バッテリーバックアップRAM

標準小売価格 **4,635円**

(表示価格には消費税が含まれています。)

須田PINが贈るウィザードリィ・外伝Iの極秘情報!
アスキー情報電話 03-3250-5600 で放送中!

ゲームボーイは任天堂の商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル **株式会社アスキー**

ログインブックス

Wizardry®

真ウィザードリィRPG
基本システム

国産テーブルトークRPGの代表作の1本として名高いウィザードリィRPGが進化した。
魔法が変わった。戦闘システムが変わった。
さらにキャラクターのパラメーターに副特性値が加わった。
より複雑でよりエキサイティングなゲームが楽しめる。
それが真のウィザードリィRPGなのだ。
新シナリオも3本ついているぞっ！



安田均監修
佐脇洋平とグループSNE作
定価 2,000円（税込み）



テーブルトークゲームシステム　安田均とグループSNE制作



ウィザードリィロールプレイングゲーム
基本セット

ウィザードリィRPGはこれが基本！シナリオ3本付き。

価格 5,200円（税別）



サプリメント01
ダロスの盾

コンピューター版「ワードナの帰還」シナリオ付き！

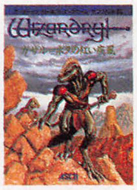
価格 3,000円（税別）



サプリメント02
ノームの黄金を求めて

コンピューター版「リルガミンの遺産」シナリオ付き！

価格 3,000円（税別）

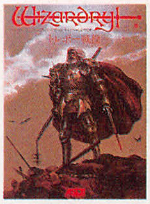


サプリメント03
ガザル＝ボダの紅い疾風

コンピューター版「ダイヤモンドの騎士」シナリオ付き！

価格 3,000円（税別）

好評発売中



トレボー戦役
<キャンペーン>
エセルナート全域にわたり展開するキャンペーンシナリオ集。マスタースクリーン付き

安田均とグループSNE制作
価格 5,800円（税別）

ウィザードリィカードゲーム　佐脇洋平とグループSNE／作



ウィズ・ボール

剛鉄の球を投げ、剛鉄のバットで打つ、ファンタジー野球ゲームだ。

価格 2,500円（税別）



ウィズ・ボール
拡張キット
「ウィズボール」の追加カード集。前作がなければ単独では遊べません。

価格 2,500円（税別）

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL 03-3486-7119
商品の問い合わせは、03-3486-5137まで

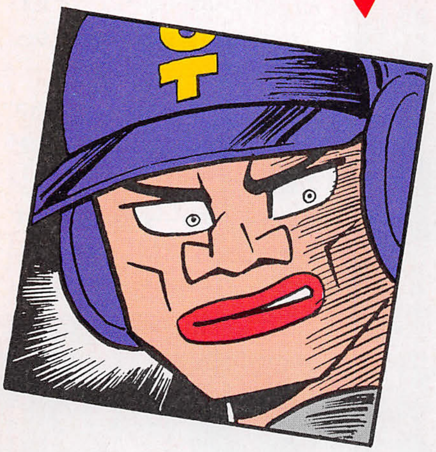
株式会社 ビジネス・アスキー

ログイン
ブックス

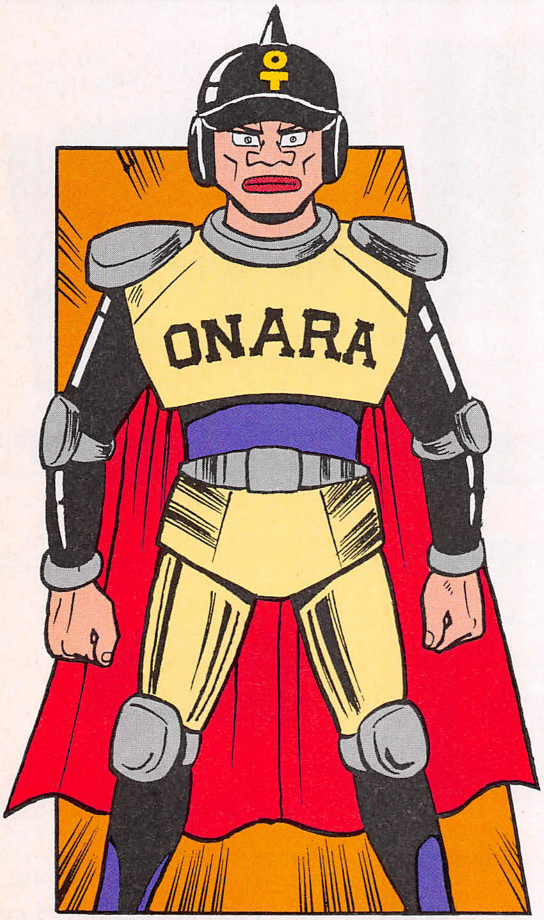
べーしっ君II

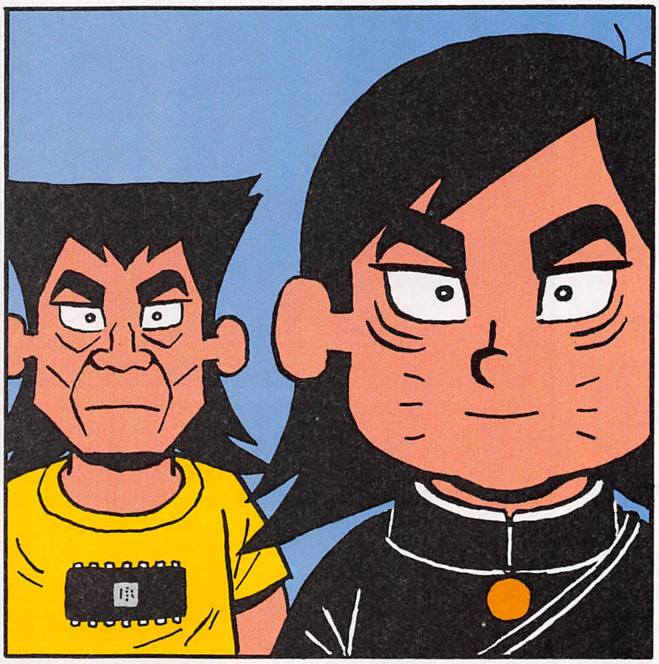
荒井清和著　定価520円（税込み）

強引なオチとへぼいおとぼけが炸裂する!!



ファミスタロボットの異名をとる宿敵オナラーデにゲーム人形といわれた目森べーしっが、東京ムード球場でのファミスタ対決で見せた必殺技とは？（『四角いスタジアム』より）

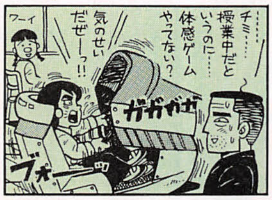




好評発売中！

お待たせしました。ファミスタ決戦を描くかきおろしストーリー漫画『四角いスタジアム』を含む意欲作。ゲーム野郎必見！





〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　TEL.(03)3486-7119　株式会社 ビジネス・アスキー

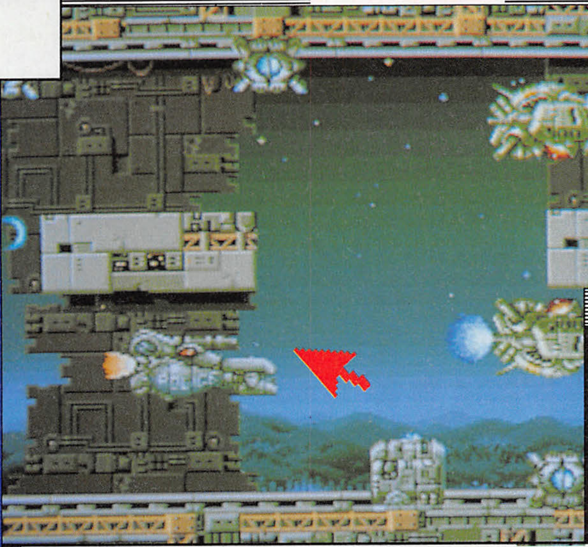
STAPA



SHOOTING

シューティングで熱くなってもクイズにカッカきても、すぐに冷めちゃう季節がやってきた。さあゲーム野郎、100円玉をつぎ込んで、どんどん燃えちゃいなさいったらっ!!

MAIN SCREEN

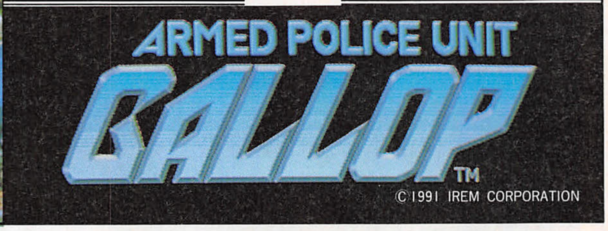


COMMENTS

名作横スクロールシューティングゲーム『R・TYPE』シリーズを生んだアイレムから、ちょっと変わったスコアシステムを持ったシューティングゲームが登場した。

その名も『ギャロップ』。画面スクロール速度可変、ステージごとの最速ラップ表示など、ゲーセン最強を目指すゲーム野郎を熱くする要素がたっぷりだ。いまこそトップ オブ ゲーセンの座を奪え!!

TITLE



スクロール速度可変のシューティングよ

シューティングゲームの暗黙の了解として、壁は敵だ。当たると死んじゃうのがフツー。でもこの『ギャロップ』はちゃいまんねん。壁に当たっても死なないのだ。おトクなのだ。だからといって片っぱしから壁に当たるのはイカン。タイムロスになっちまう。クリアーにかかった時間に応じてボーナス点が貰えるんだから、なるべく安全運転してくれい。よろしくな。

狭い通路が渋い



⬆細い通路を駆け抜ける。自信のない人はレバーを左に倒してゆっくり進めばいいし、自信過剰な人はレバーを右に倒して加速して死んじゃうってわけだ。

⬇分岐点が楽しい。敵のいなそうなほうを選んでガンガン加速してしまえ。写真は自信のない例なのだ。



分岐点が厳しい

ゲームのやりかたと操作のやりかた

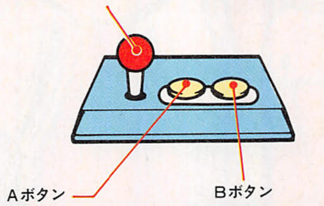
シューティングとしてはベーシックな部類に入るゲームだが、自機の速度(=画面スクロール速度)を変えられる点がポイント。速く進めば敵にやられやすく、遅く進めばステージクリアーのラップタイムが遅くなる。各種パワーアップアイテム、ロックオンレーザー、バルカン砲を駆使して敵を倒し、わき目もふらずに全力を振り絞って最速で進むのが理想だ。

クリアー時間を競いなさい!!



⬆ひとつのステージで最高クリアーラップタイムを出せば、その記録が残る。レースゲームのような感覚でプレーして、ハイローラーになりましょう。

8方向コントローラー
自機の移動と速度調整をするレバー。左に倒すと減速で右に倒すと加速。レバーで増血しようぜ。



ミサイルとバルカン砲の発射ボタンがこれ。Aボタンを連打せずにむくわれることはない。

敵を追尾するロックオンレーザーを発射するボタン。エネルギーがなくなると使用不可能。

STAGE 1 都市



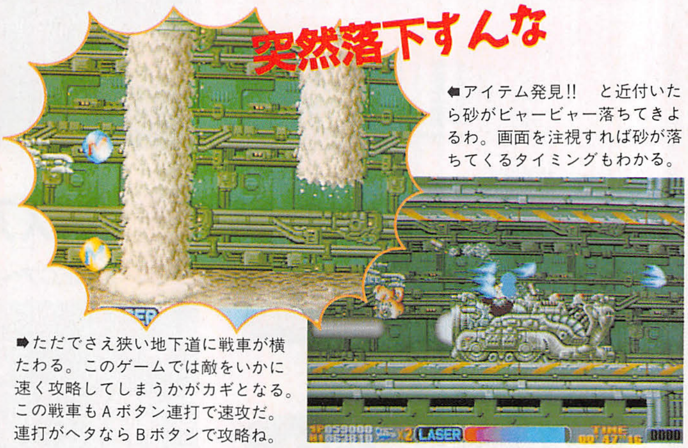
⬅大げさなナリだがたいしたことはない。こいつが発射する弾をよけつつミサイルとロックオンレーザーで一気に破壊しよう。躊躇は禁物。アイテムだっていずれ出るさ。

➡わりと強力なレーザーをボンボン発射してくる。ここはセオリーどおりの攻略だ。よけては撃ちよけては撃ち……。す速く倒すことが高得点への道につながるのだ。

都市上空での戦闘。序盤だからしつこい敵も出てこないのだが、油断してのスピードアップは禁物。ロックオンレーザーをうまく使ってうるさいザコどもを狙い撃ちしてしまおう。ロックオンレーザーが使いこなせればある程度のスピードも危険じゃなくなるのだ。

STAGE 2 地下道

頽廃的な地下道でえんえんと繰り広げられる戦闘。障害物やザコもやや多くなってきて思うように加速できないステージだ。このステージでロックオンレーザーを使い過ぎるのは禁物。ここぞというときにまとめて使おう。上下から噴出する障害物には十分注意。



⬅アイテム発見!!　と近付いたら砂がビャービャー落ちてきよるわ。画面を注視すれば砂が落ちてくるタイミングもわかる。

➡ただでさえ狭い地下道に戦車が横たわる。このゲームでは敵をいかに速く攻略してしまうかがカギとなる。この戦車もAボタン連打で速攻だ。連打がヘタならBボタンで攻略ね。

STAGE 3 夜戦

遠くに見える夜景がとても美しいステージでの戦い。中型のザコが数多く出現し高速進行を阻む。ある程度パワーアップしていればいいが、装備が貧弱な場合は低速進行を強いられる。連打と敵弾スり抜けテクニックがラップタイムの良し悪しを決めることになる。

⬅見よ、この美しい夜景を。アイレムならではの職人芸的背景ドット絵は、このゲームでも見ることができる。な～む～。



➡スピードを調整しつつ、追尾する敵を攻撃する。なかなかのアクション性だ。



⬆いろんな物を出してプレーヤーをイタイ目に会わせる敵。テクの見せどころだ。一気に勝負しろ!!

STAGE 4 次元洞窟

➡敵編隊が道をふさぐ。おまけにすんげー激しいレーザー攻撃も。中央の敵から破壊して安全地帯を作ろう。ロックオンレーザーを使うのはそれから。効率的に戦うのだ。



⬅猛攻に次ぐ猛攻。もはや高速進行のことなど考えていられない。死ぬ気で反撃するしかない!!　ロックオンレーザーが使える状態だったらいいのだが……。

異層次元の迷宮をうろつく悪魔たちとの激しい戦闘。行く手をふさぐ編隊の敵と巨大な障害物。もはや高速進行は無理か!?　しかしこの困難を乗り越えられなければ、次の最終ステージであっけなく最期を遂げることだろう。ここからが気合の入れどころなのだ。

COLUMN



やあTACOXのおじさんだよ。みんな元気かなぁ？　ムッ、誰だッ!?　俺をタコックスと呼ぶ奴は!!　タックオックスでもない!!　痴れ者め!!　ところで今回のゲームは、タイムアタックに妙味のあるシューティングだ。好タイムを出すとスコアに影響するわけだから、結局はスコアアタックでもある。「とにかく終わらせればよい」という風潮のある今日、プレーヤーにスコアの存在を意識させるとはなかなかの強者。そうだ、ゲームはスコアだ。点が高い奴の勝ちだ。だから諸君は必死でスコア争いをせよ。ハイスコアを叩き出し、画面に名前を刻み込め!!　気が乗らない奴はゆっくり進んでヌルく遊べ。でもヌルい場合は競争に負けるのね。

PRESENTS 読者プレゼント

10月25日号の当選者は11月15・22日合併号（発売 11月1日）で発表だ

ゲームソフト

1 ローリングサンダー2

■ナムコ　メガドライブ

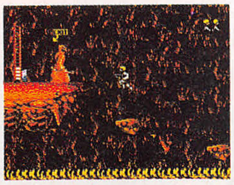


アーケードからメガドライブに移植される、ふたり同時プレー可能なアクションゲームだ。全11ラウンドを戦い抜き、悪の組織ネオゲルドラを倒せ。

3名

2 スターウォーズ

■ビクター音楽産業　ファミコン



ルーク、ハン＝ソロ、レイア姫などおなじみのキャラクターが大活躍。

3名

3 JOE&MAC戦え原始人

■データイースト　スーパーファミコン



主人公は原始人。ほかの部族にさらわれた、村の女の子を助けるのだ。

3名

4 クイズアベニュー2

■NECアベニュー　PCエンジン



6000問のクイズが楽しめるぞ。モードはふたつ。F1とクエストだ！

3名

5 ギャラガ'91

■ナムコ　ゲームギア



あの『ギャラクシアン』がゲームギアで遊べるぞ。エイリアンを撃て！

3名

テレホンカード

6 乙女塾



ホワイト加刷

乙女塾っていうと、CoCo、ribbonなど、たくさんのアイドルが誕生しているよね。中嶋美智代ちゃんもそうだし、最近ではQlairもそうだ。

2名

7 吉田栄作



今いちばん熱い男、吉田栄作のテレカだぞ。テレビドラマはもちろん、歌のほうでもがんばっているのだ。

ホワイト加刷

3名

8 酒井法子



110-84264

9月21日に写真集『ZEPHYROS』と、同名のビデオが発売されたのりピー。

1名

9 観月ありさ



ホワイト加刷

キリン『シャッセ』の販促用テレカだ。油絵を使ったCMが印象的だったぜ。

1名

10 宇宙戦艦ヤマト



松本零士原作の超人気アニメ。テレビに映画に大ヒットを記録した作品だ。いまだに多くのファンがいるぞ。

110-67950

1名

しめきり 10/17 当日消印有効

◆応募のきまり◆

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお、都合により、賞品の発送は当選発表後1～2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券 10月25日号

10/4号の当選者発表

ゲームソフト

●ダンジョンマスター
埼玉県　佐藤雄一
神奈川県　山下宏之
大阪府　遠矢勝弘

●モノポリー
北海道　若杉武士
青森県　須郷鶴幸
岡山県　入江雅洋

●メソポタミア
埼玉県　松本敏之
東京都　高野浩明
三重県　西井昭文

●ソーサルキングダム
埼玉県　芦沢かずみ
群馬県　都丸雄一
大阪府　辻林義晃

●T. M. N. T. 2
青森県　笹森洋一
茨城県　北見　茂
兵庫県　増田博文

テレホンカード

●牧瀬里穂
東京都　橋間めぐみ

●パルソフト
長野県　田中　勉
新潟県　本間貴洋
静岡県　天野　忠
大阪府　萩森勝子
愛知県　杉本敦子
ほか15名

●OH! MYコンブ
福島県　布施宜衛
埼玉県　塩田騎久
神奈川県　皆川　功
京都府　前田敏明
兵庫県　善甫忠明
ほか5名

●アレサⅡ
宮城県　日野慎一郎
東京都　諸橋壮也
岡山県　曽根一志
茨城県　鈴木剛志
東京都　末吉　隆

●ファイヤープロレスリング 2nd BOUT
東京都　嵐　健
茨城県　宮崎知子
熊本県　山下義也

※このプレゼントに入賞した方は、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。



チップコラム
F1GP
記録ガイド

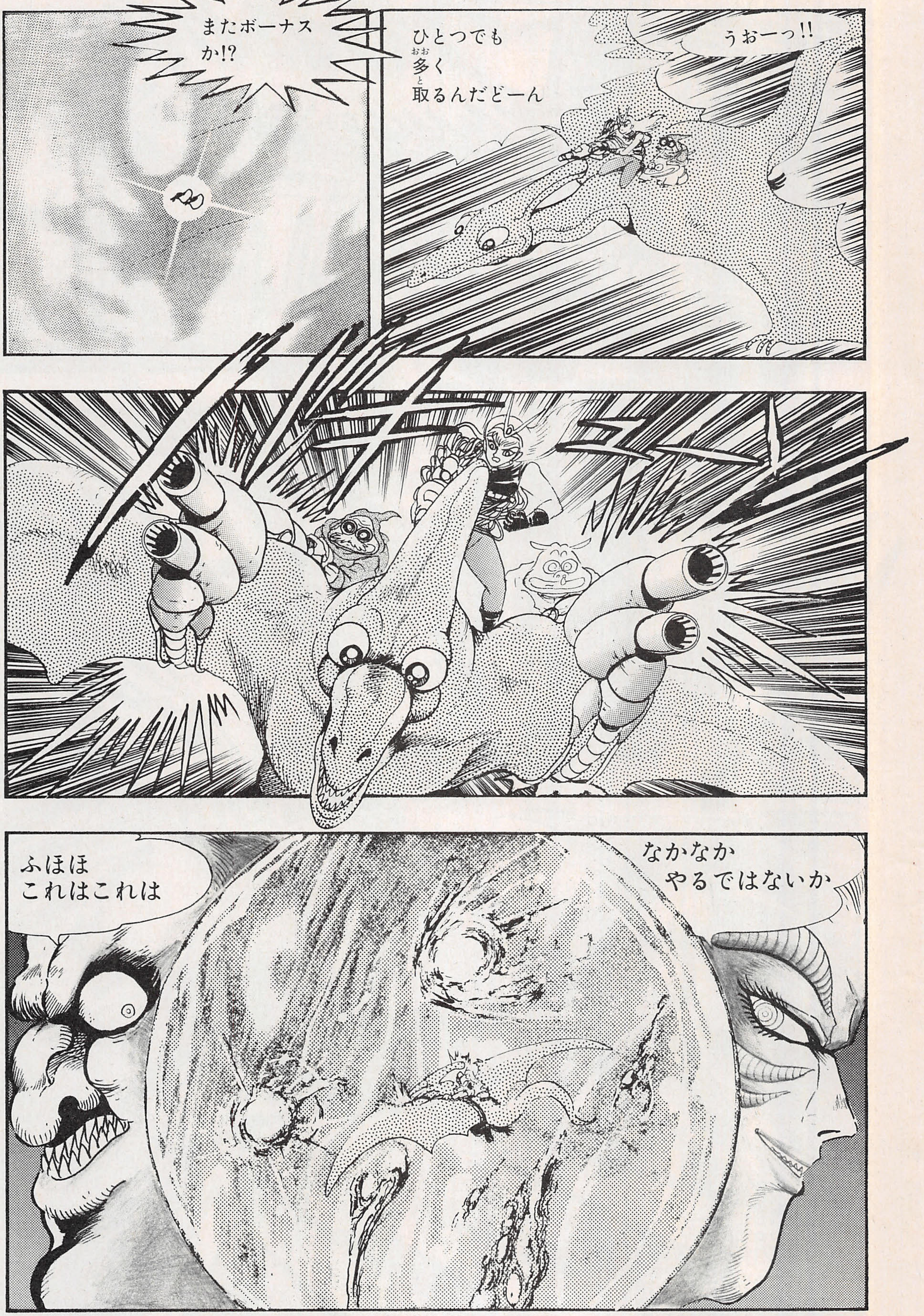


●ドライバー　ワールドチャンピオン最多獲得回数（91年第11戦終了時点）史上最高のドライバーと言われているJ・M・ファンジオが、'51年、'54～'57年と通算で5回の王座についたのが最高。さすが、最多勝を誇るA・プロストでさえもその記録には追いつけず、3回の王座獲得にとどまっている。ほかにN・ピケとN・ラウダも3回獲得、A・セナも今シーズンのタイトルとれれば3回目ということになる。やはりセナの今後に注目したい。

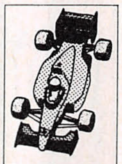
チップコラム
F1GP
記録ガイド



●ドライバー　遅咲き記録（'91年第11戦終了時点）
初優勝を遂げるまでに最も長い期間を要したドライバーはT・ブーツェンだ。初優勝はなんと95戦目のことだった。また、今シーズン絶好調のウィリアムズコンビも初優勝は遅く、N・マンセルが72戦目、R・パトレーゼが71戦目でブーツェンの記録に続いている。ただ、A・D・チェザリスはすでに161戦以上消化しており、今後優勝すれば最も遅い記録となる。





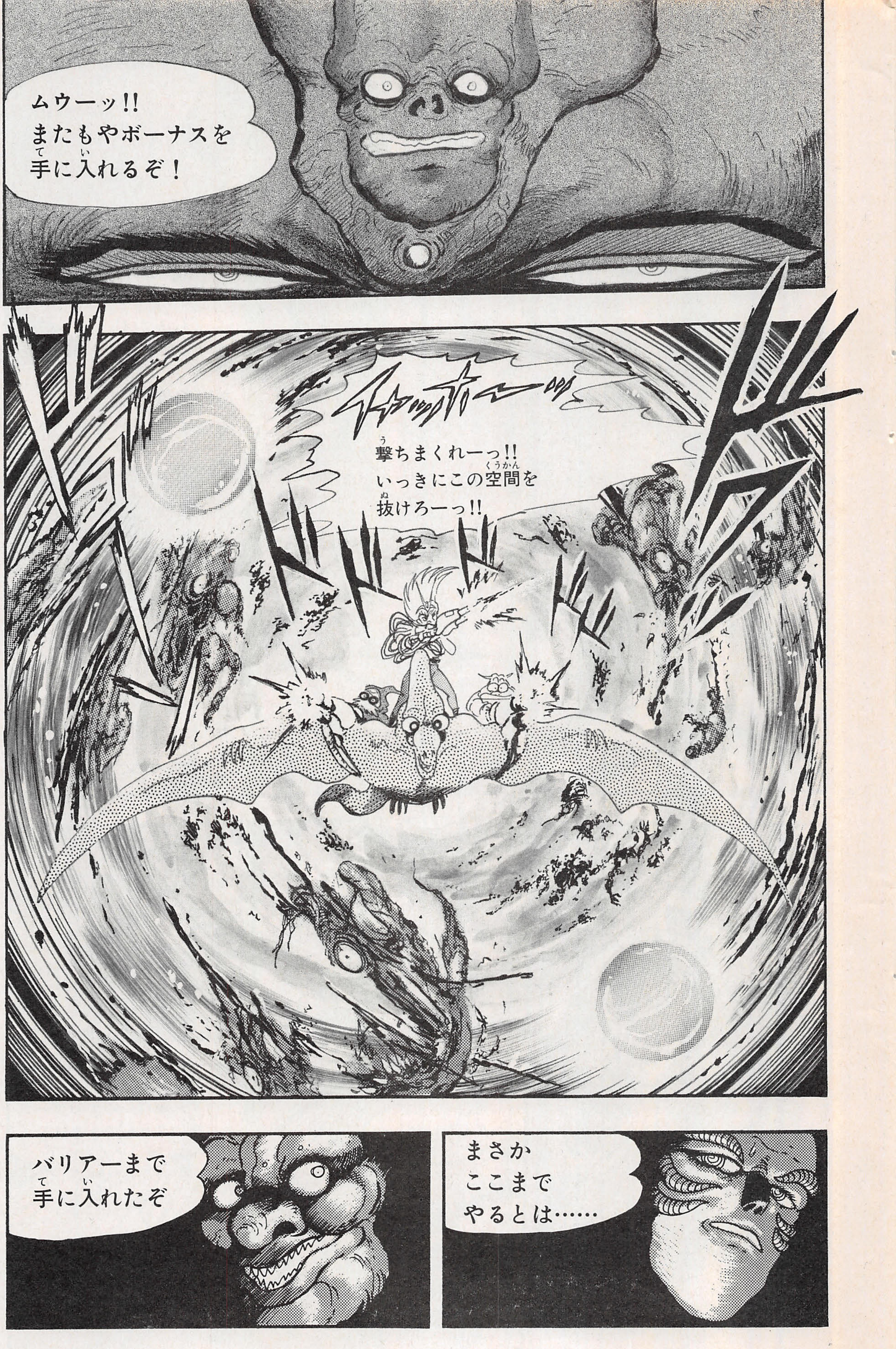


●チーム　最多優勝回数（91年第11戦終了時点）

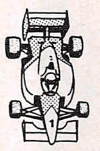
F1GPが開始された時点からレースに参加し続け、F1とともに歩んできたフェラーリの103勝がトップ。単純に計算して5レースに1度は勝っていることになる。今やすっかり常勝チームとなったマクラーレンの91勝、イギリスの名門ロータスの79勝がそれに続いている。ただ、ここ数年の調子から考えて、ゆくゆくはマクラーレンが逆転する可能性は高い。

チップコラム
F1GP
記録ガイド

●チーム　最多出走回数（91年第11戦終了時点）
42年を数えるF－GPの歴史の中で、唯一フェラーリだけが第1回のGPから参加し続けているチームだ。いままで全511戦中483戦に出走し、勝てなくても、やはりフェラーリは特別なチームと言えるだろう。さらにロータスが438戦、ブラバムが386戦と名門のチームが続き、以下マクラーレン357戦、ティレル311戦と、上位7位までが現役チームで占められている。



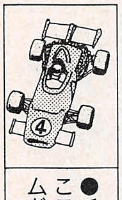




●チーム　年間最多勝利（'91年第11戦終了時点）

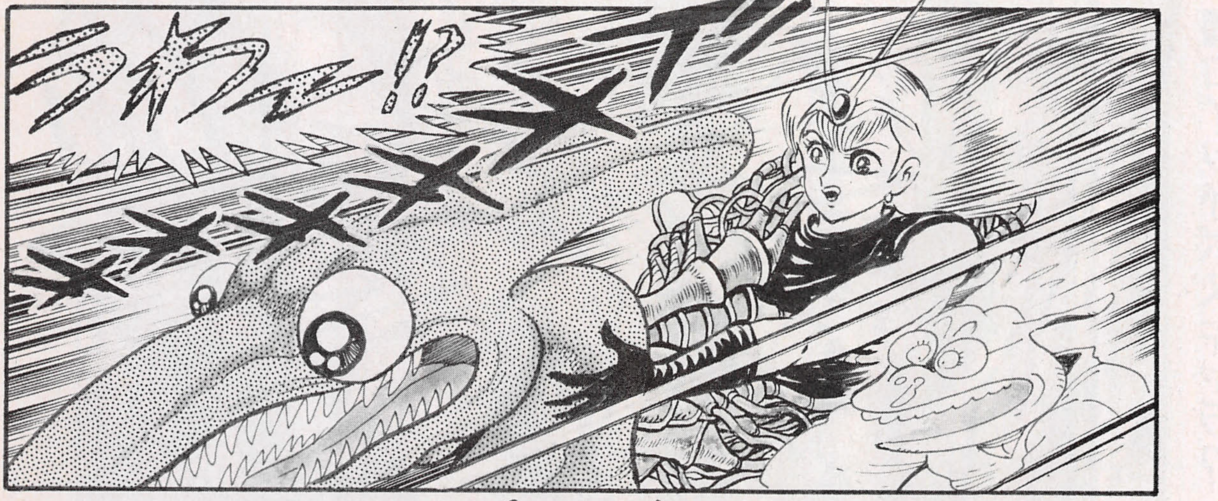
A・セナとA・プロストというふたりのドライバーと史上最強ホンダ・ターボエンジンのマッチングで、むかうところ敵なしの強さを誇った'88年のマクラーレンが、なんと16戦15勝という快記録をうちたてている。残るは全勝しかなく、おそらくこの記録が破られることはないだろう。さらにマクラーレンは、'84年に12勝、'89年に10勝をあげ、上位を独占しているのだ。

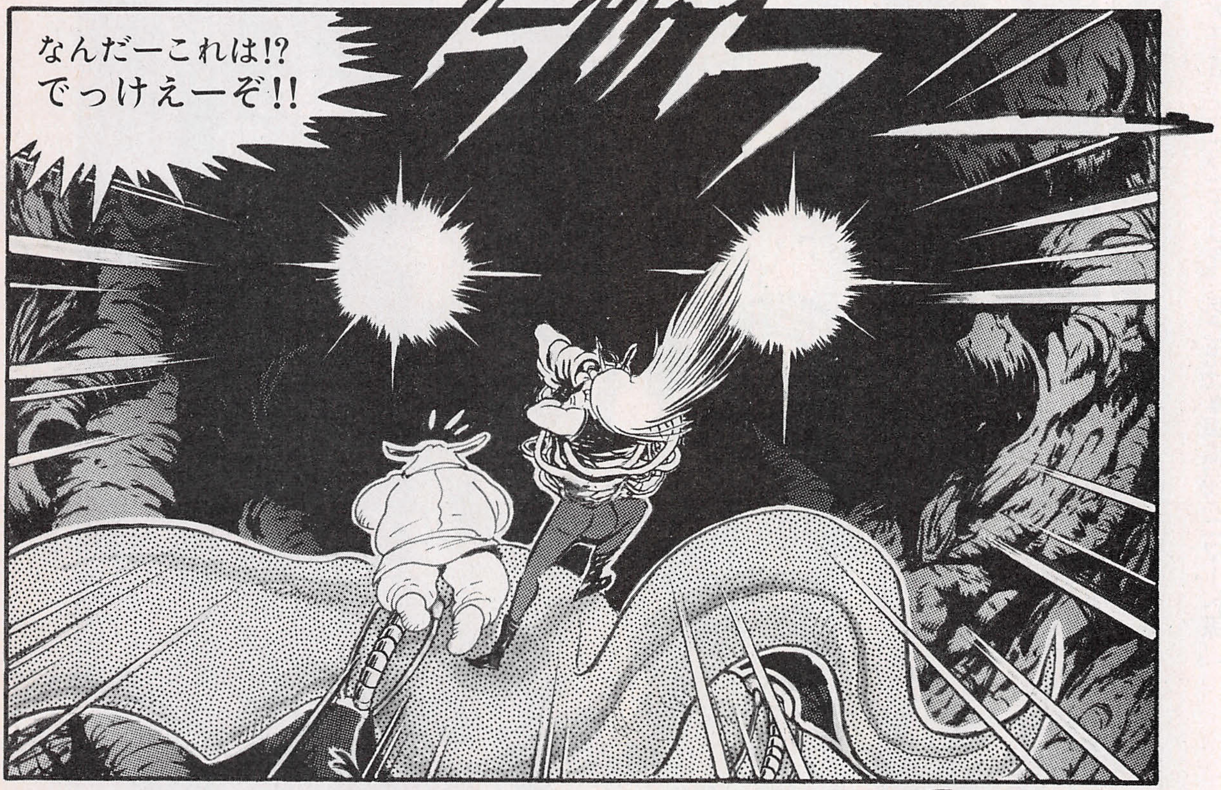
チップコラム
F1GP
記録ガイド

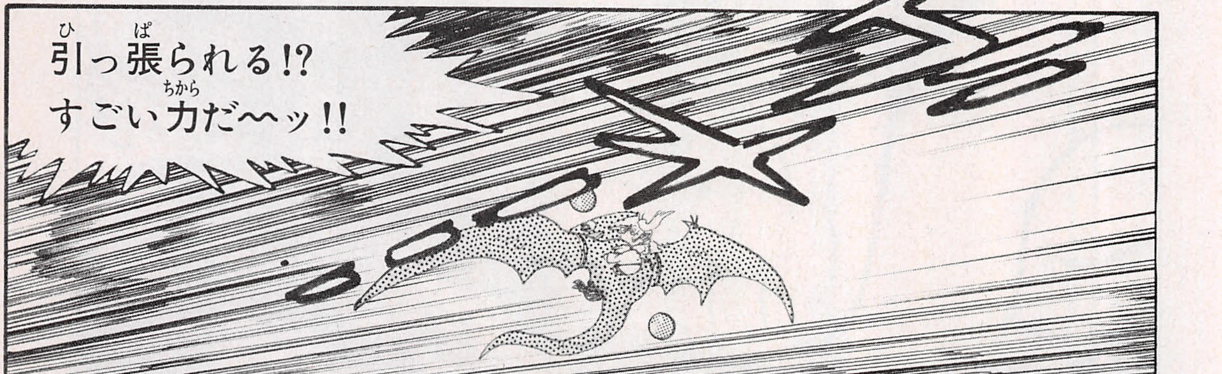


●チーム　ワールドチャンピオン最多獲得回数（91年第11戦終了時点）
ここ数年は優勝から見放されているとはいえ、やはり古くからの名門チームが強く、フェラーリの8回をトップにロータスが7回で続いている。'80年代以降急激に力を伸ばしたマクラーレンはこれまでに6回獲得しており、いずれはフェラーリを逆転する日が来そうだ。ちなみに最近の5年間は、すべてホンダエンジンを積んだチームがタイトルを獲得している。

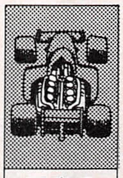








チップコラム
F1GP
記録ガイド



●エンジン　最多優勝回数（'91年第11戦終了時点）
意外にも、もっとも優勝回数の多いのはフォードエンジンで、これまでに159勝をあげている。とくに、'60年代後半から'80年代前半にかけてはフォードエンジンの天下で、ほとんどの有力チームが使用し、多くの勝ち星を稼いできた。2位はフェラーリの103勝、3位がホンダの63勝と続いているが、ここ数年だけに限ればホンダエンジンが圧倒的な強さを誇っている。

チップコラム
F1GP
記録ガイド

●中嶋悟　F1全記録（91年第11戦終了時点）
'87年のブラジルGPにおいてロータスでデビューし、いきなり7位でチェッカーを受ける。以降5年にわたって、6位7回、5位1回、4位2回の成績を残す。出走回数はここまで69戦で、生涯得点は15点。'89年のオーストラリアGPでは、雨の中でファステストラップを記録している。残すところあと2戦、ぜひとも表彰台を目指してがんばってもらいたいものだ。

■コイツがボスキャラ!?
永井豪先生におたよりを。あて先は⬇編集部アニマード係



次号（10月18日発売）につづく!



文：すがやみつる

●チャンピオン争い日本へ

スペイングランプリはマンセルが優勝、セナが5位だったため、選手権ポイントはセナが85点、マンセルが69点となり、チャンピオン争いは日本に持ち越されることになった。マンセルは残り2戦とも優勝しないとチャンピオンにはなれないが、セナは日本で2位に入ればチャンピオンが決まる。

●どうなるレイトンハウス?

オーナーの逮捕で今年限りと見られているレイトンハウス・チームだが、その活動はスペイングランプリで休止となるかもしれない。しかし、アメリカでインディカーを走らせているロジャー・ペンスキーがレイトンハウス・チームを買収するという噂もある。ペンスキーは、レイトンハウスが使うイルモア・エンジンの製造会社の25パーセントの株主でもある。

レイトンハウスのカペリはフェラーリ、ダラーラ、リジェから声がかかっているようだ。

●片山右京ラルース入り決定

スペイングランプリでラルース・チームはようやく片山右京と契約したことを発表した。契約は3年で来年の第1戦からの参加になる。ラルースはAGSと合併交渉を続けているようだ。

●第4の日本人ドライバー

スペイングランプリではコローニが、突然チームを去ったP・シャベスの後任として、昨年の全日本F3チャンピオンで今年F3000を走る服部尚貴と交渉中であることを発表。コローニはイタリアの靴メーカーに買収され、チーム名も変わる予定。服部のF1参加は早ければ日本グランプリからになる。

●プロスト一時引退へ?

プロストの来年の動向が、スペイングランプリが終わってもハッキリしていない。リジェから誘われているものの、フェラーリとの契約がもう1年残っている。今年限りでフェラーリを辞めた場合は、1年間、他のチームのF1には乗れないという契約条項もあるとか。残留するか、1年間だけドライバー活動を休止し、'93年からリジェで走るか悩んでいるところらしい。



⬆はたして、日本グランプリでセナの優勝シーンが見られるだろうか?



加藤博一の代打一発!

今年は、セリーグもパリーグも独走するチームがなく、もつれにもつれている。優勝が決まるまで目が離せない状況が続くが、今回は指揮を取る監督のカラーにからめて、今年のパリーグ各チームの戦いぶりを、振り返ってみたい。

まずは、今年就任した土井監督率いるオリックス。手堅い野球をめざす監督の考えで、守り主体のチームへと変身を試みたが、開幕からつまづいてしまった。元来、打撃のチームだけに、浸透しきれなかったのが第1の敗因だろう。

続いて、一時は台風の目になりかけた田淵監督率いるダイエー。監督のカラーというほどのものはないが、戦力のアップをめざして他チームの選手をかき集めただけあって、個々の成績はすばらしいものがある。しかし、その反動からか、チームとしてのまとまりを欠いてしまったような気がする。

お次は、ダンディーな近藤監督率いる日ハム。卓逸した投手起用方を誇る近藤監督を持ってしても投手陣のケガには勝てなかった。来年は、投手力を上回るほどの打線の奮起に期待したいところだ。

そして、なにかと物議を呼んだ金田監督率いるロッテ。ロッテはとにかく監督の勢いだけが、目につく。勝ちたければ監督ではなく選手自身が、目立つべきなのだ。

残るは2チーム。そう、森監督率いる西武と仰木監督率いる近鉄だ。例年のごとく、激しいデットヒートを展開している、これらのチームにも多分に監督のカラーが出ている。ガンガン打ちまくって勝ちまくる仰木近鉄。あるときはセオリーどおり、またあるときは奇想天外な作戦を仕掛けてくる森西武。どちらが優勝するにせよ、土壇場の直接対決で西武が有利に立ったということは、より1点の重みを知っているということだ。



⬆もはや実力だけじゃなく人気でもセに迫る勢いのパ。眼下の敵の近鉄を退け、西武は野球界の盟主になれるだろうか?

■熱帯魚の水槽ってそんなにイカレやすいの？



15さい以上の人にお知らせ。あまり大きな声じゃ言えぬが、10月に「おやじの惑星」とゆー小ぶりな単行本が出ます。「おやじの惑星」‥（苦笑）

■だまし絵ネタとはビックリ…

桜玉吉先生へのおたよりは⬇編集部しあわせのかたち係



おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2450ガバス

MD プロ野球スーパーリーグ'91 セガ

トーナメントモード&エンディングコマンド

千葉県　川名直樹　（会員番号546212）

このゲームには、トーナメントモード、そしてエンディングコマンドが隠されていたぞ。トーナメントモードは、12球団で好きな組み合わせを選び、勝ち抜き戦を行なうもの。一度でも負けたチームは再試合ができないという、サバイバルな内容なのだ。モード選択画面でコマンドを入力すると、このモードが楽しめるぞ。

つぎにエンディングコマンドだが、これはもう説明の必要はないよね。苦労してペナントモードで優勝しなくとも、感動のエンディングがすぐに拝めちゃうのだ。こちらは、データロード画面でコマンドを入力しよう。

モードを選ぶとき



モード選択画面で、コマンドを入力。

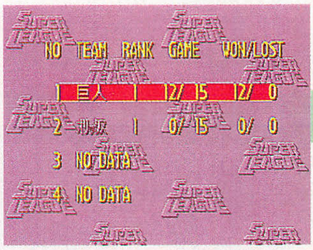
スタートボタンとAボタンを押したままBボタンを押す

かちぬき戦だ!!



敗北は許されない、勝ち抜きモードなのだ。

ロードするとき



セーブデータをロードする画面で……。

スタートボタン、Aボタン、Bボタンを押しながらCボタンを押す

いきなりエンディング



なんとエンディングが始まった！

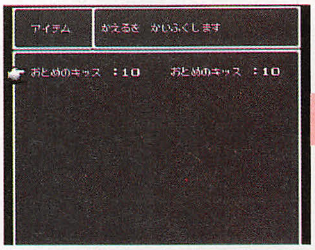
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2450ガバス

SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア

アイテムが増える増える!

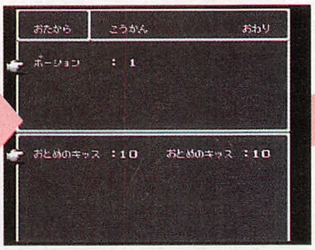
山梨県　田村恵二　（会員番号902983）

2ヵ所に置いておき



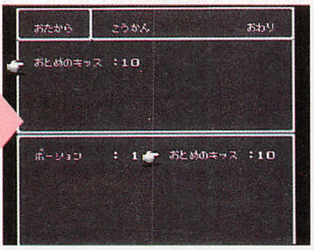
まずは増やしたいアイテムを、2ヵ所に用意しておこう。

おたからと交換



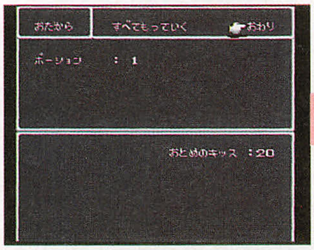
戦闘でおたからが出たら、増やしたいアイテムのどちらか一方と交換。

ひとつにまとめて



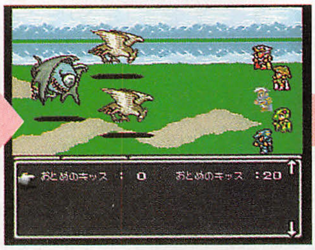
増やしたい同じアイテムどうしを交換し、1ヵ所にまとめる。

おたからを戻し終了



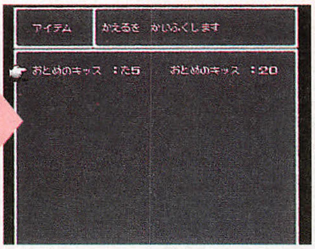
おたからを上のウインドーに戻したら、"すべてもっていく"にして終了だ。

戦闘で使うと



つぎの戦闘になると増やしたいアイテムが0個になっているので、これを使う。

増えてるのだ!



戦闘が終わると、アイテムの個数表示がヘン。じつは255個になってるのだ。

戦闘中に使えるアイテムを、255個に増殖する技だ。まずは増やしたいアイテムを、アイテム欄の2ヵ所に置く。このとき、そのアイテムの合計数は99以内であること。準備ができたらおたからが出るまで戦闘をくり返し、おたからが出たら、2ヵ所にあるアイテムの一方と交換。つぎにおたから欄に置いたアイテムと、アイテム欄に残った増やしたいアイテムを交換。そしておたからはおたから欄に戻し、"すべてもっていく"にして終了。つぎの戦闘になると増やしたいアイテムが0個になっているので、これを使う。戦闘が終わると255個になるぞ。ただし増やしたアイテムと同じ物を持ったまま整頓すると、増やしたアイテムは消えるぞ。

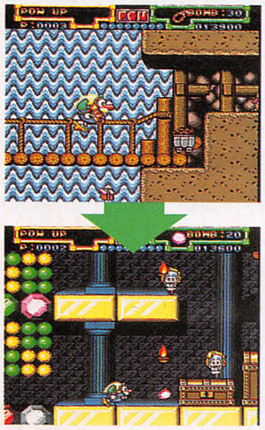
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2300ガバス

PC はなたーかだか!? タイトー
全サブステージ入り口出口

広島県　吉永直樹　（会員番号902984）

全サブステージへの入り方、そして脱出方法を、ここで一挙に紹介してしまうぞ。ステージ1～4に関しては以前にアルゴリズム情報局で紹介したが、これでもう完ペキ。すべてのサブステージを制覇してゲームをクリアーすると、封印のカケラを12個集めることができ、㊫マークが完成。そして、最高のエンディングを迎えることができるのだ。ひとつでも見逃していた人は、ぜひとも再度チャレンジを！

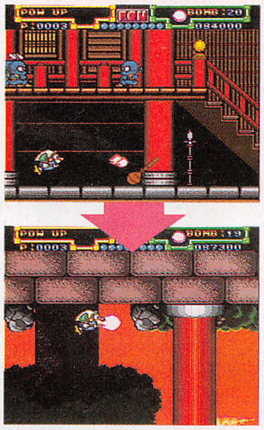
ワールド1



⬅ふた手に分かれたルートを上へ進み、このトロッコを撃てば入り口が。

⬅出るときは、いくつかある宝箱のうち、この小さいヤツを撃つべし。

ワールド2



⬅お寺の階段を下り、なにげに置かれているほうきを撃てば入れる。

⬅サブステージのスタート地点から数えて、5番目の岩を撃てば出られる。

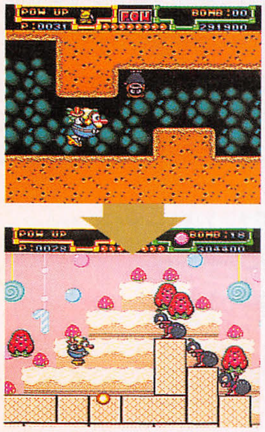
ワールド3



⬅こいのぼりを抜け、雲に乗ったはちまきオヤジを撃つのだ。

⬅出るときは、棒の先端についてる鳩時計(?)を撃てばいいぞ。

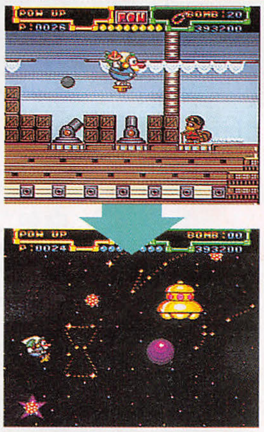
ワールド4



⬅洞くつの一番上の通路を進み、ぶら下がってるコウモリをアイテム攻撃。

⬅出るときは写真のように、地面の一部分をアイテムで破壊しよう。

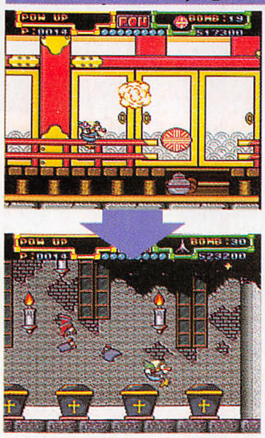
ワールド5



⬅しばらく進み、船の上のタヌキをやはりアイテムで攻撃。

⬅サブステージ内を水平に進み、むらさき色の惑星を撃てば出られる。

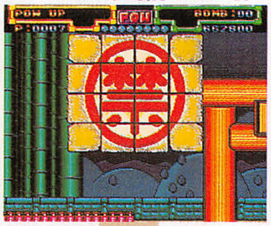
ワールド6



⬅城に入ると茶釜があるので、これをアイテムで攻撃しよう。

⬅4つ並んだかんおけの、左から4番目を撃てば出られるぞ。

バッチリ揃った!!



最高のエンディングだ!

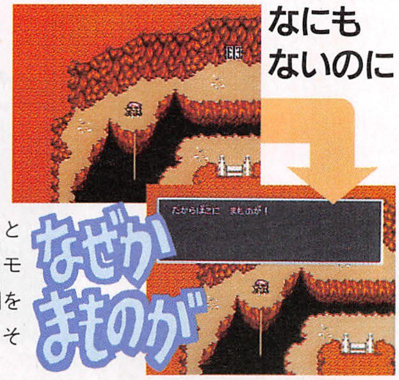


おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

SF ファイナルファンタジーIV スクウェア
洞くつの不思議その1

愛知県　尾川広紀　（会員番号902985）

封印の洞くつの地下4階へ行き、写真の場所を調べてみよう。垂れ下がっているロープの、一歩だけ手前の地点だぞ。するといきなり、「宝箱から魔物が！」というメッセージとともにモンスターが現われ、戦闘を強いられてしまうのだ。そんなバカな……。

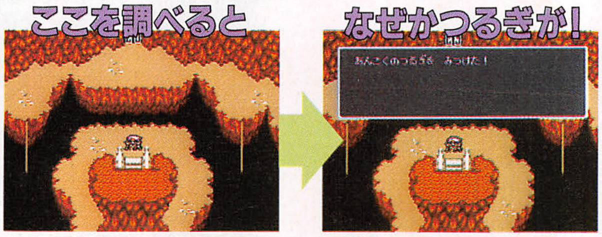


おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

SF ファイナルファンタジーIV スクウェア
洞くつの不思議その2

岡山県　石井隆行　（会員番号902986）

こちらも同じく封印の洞くつ地下4階。中央には地下5階へ続く下だり階段があるが、その一歩手前を調べてみよう。宝箱なんてどこにもないのに、なぜか暗黒のつるぎが手に入るのだ。もしや地面に落ちていたのかな？



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

PC パワーリーグⅣ ハドソン
こんなカードはいかが?

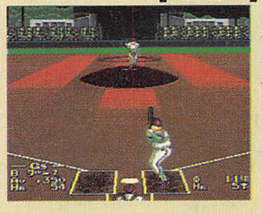
島根県　太田洋平　(会員番号902987)

チームを決めるとき

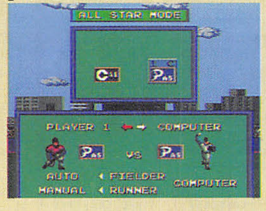


⬅どれかのボタンを押しながらⅠボタンでチーム決定。

イロイロ楽しめる



⬅隠れチームの選手でホームランモード。



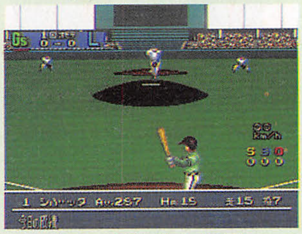
⬅オールスターでも同チーム対戦ができる。

セレクトボタンを押しながら



HUBEES

ランボタンを押しながら



G-SANS

Ⅱボタンを押しながら



同チーム対戦

パワーリーグ伝統の(?)隠れチームが、この『Ⅳ』でも発見されたぞ。まずはヒュービーズ。とんでもなく強力な選手が集いに集った、実力ナンバー1チームだ。もうひとつはジーサンズ。往年の名プレーヤーで構成された、これもかなりの強力チームだ。それぞれ、チームを選ぶときにセレクトボタン、ランボタンを押しながら決定すると現われるぞ。ペナント以外のどのモードでも有効だし、プレーヤーとコンピューターのどちらに担当させることもできる。

そしてもうひとつ。後攻のチームを決めるときにⅡボタンを押しながらだと、同チーム対戦が可能になる。もちろん、ジーサンズ対ジーサンズなんてカードもオーケーだよ。

ファミ通㊙情報局

PC ヴァリスⅣ レーザーソフト
レベルアップコマンド

要マルチタップ

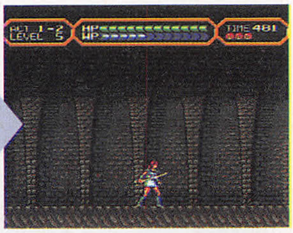


⬆マルチタップを使って、2P用のパッドを接続しておこう。

ポーズをかけて
2P用パッドの
Ⅰボタン、Ⅱボタン、
✚ボタンの右上を
押したまま
ランボタンを
1〜5回押す

マルチタップを使って2P用のパッドを接続しておき、ゲーム中にポーズをかけてコマンドを入力しよう。スタートボタンを押した回数だけ、レベルを上げることができるぞ。このコマンドは、レナとアムのどちらでプレーしているときでも有効。体力も回復できるので超ウレシイ。

レベルが上がる!



⬆ポーズを解除すれば、ちゃっかりレベルが上がっているぞ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

SF 白熱プロ野球ガンバリーグ EPIC・ソニー
サウンドテストモード

千葉県　磯部光利　(会員番号902988)

この画面で

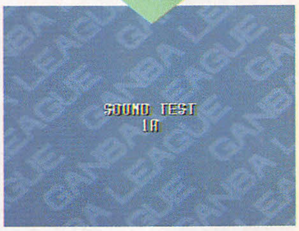


⬆モードセレクト画面で、つぎのコマンドを入力しよう。

Rボタンと
Lボタンを
押したまま
Bボタンを押す

モードセレクト画面で、Lボタンと Rボタンを押したままBボタン。これで、サウンドテストが楽しめるぞ。曲数は64あり、リアルな効果音も全部聴けちゃうからね。✚ボタンで選曲し、演奏開始はBボタンで。やめるときは、スタートボタンを押そう。

サウンドテスト



⬆サウンドテストができるのだ。スタートボタンでもとの画面に戻るよ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2200ガバス

PC ファイヤープロレスリング2nd BOUT ヒューマン
エリミネーションでも隠しレスラーが！

神奈川県　木本達也　（会員番号902989）

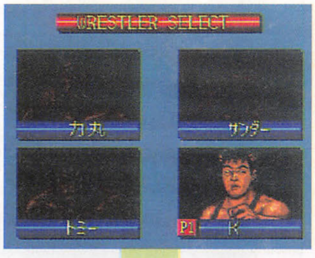
伝説の4人が登場!!

以前、このコーナーでエキサイトモード時の、隠しレスラー登場法を紹介し、大きな反響を呼んだ。同様の秘技が、なんとエリミネーションモードにも、隠されていたのだ。

エリミネーションモードのレスラー選択時に、右のコマンドを入力すれば、通常のメンバーに加えて、最強の4人を自由に選ぶことができるのだ。選べるレスラーが16人から20人に増えたことで、より深みのある5対5対決ができるようになったぞ。

なお、Ⅱボタンを押しながらレスラー選択をおこなうと、おなじキャラクターでプレーすることもできるぞ。

レスラーを選ぶとき



Ⅰボタンと✚ボタンの各方向を押しながらレスラーを決定する



PC ファイヤープロレスリング2nd BOUT ヒューマン
ウォー！　サウンドセレクト＆いきなりエンディング

ファミ通㊙情報局

いいのかなあ…

タイトル画面で



タイトル画面で右の各コマンドを入力すると、いきなりエンディングが見られたり、サウンドセレクトができたりするのだ。

いきなりエンディングなんて、ちょっとずるい気もするけど、見られるものは遠慮しないで見ちゃおう。また、このゲームのBGMはどれもノリのいいものばかりだった。

サウンドセレクトで激しいビートの曲を選んで聴いて、熱き戦いを思い出す、というのもいいかもしれない。

コマンド入力

Ⅰボタンと Ⅱボタンを押しながら、✚ボタンを左1回、上3回、右1回、下6回の順に押す

✚ボタンの右下を押しながらセレクトボタンを押す

エンディング



⬅いきなりエンディングに突入だ。バックのベルトがカッチョいい。

サウンドセレクト



⬅画面は変わらないが、音が消えたらセレクトボタンで選曲しよう。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

PC ファイヤープロレスリング2nd BOUT ヒューマン
ああ、美しきコマ送り
兵庫県　大橋友和（会員番号902990）

試合中に、きれいに技が決まると、それをジックリ見てみたくなる。そんなナルシストにおすすめなのが、この秘技。右のコマンドを入力すると、レスラーの動きがコマ送りになってしまうのだ。これで、技の決まる瞬間もバッチリおがめるぞ。なおⅠボタン1回でひとコマずつ進んでいくのだ。

ポーズをかけて
Ⅰボタンを押す



⬅Ⅰボタンを押すごとに、カクカクとコマ送りされるぞ。

ファミ通 ㊙ 情報局

PC ファイヤープロレスリング2nd BOUT ヒューマン
ああ、頼もしきコンティニュー増加

コンティニュー3回ポッキリで真のエンディングを見るのは至難の技。この秘技を使えば、コンティニューの回数をいっきに増加できるのだ。これでエンディングがちょっとだけ近づいたね。あとは君のテクニックと闘魂しだいだ！



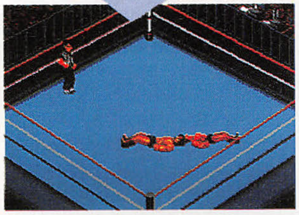
Ⅱボタンを押しながら
✚ボタンを下1回、
左3回、上5回、
右4回の順に押す

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

PC ファイヤープロレスリング2nd BOUT ヒューマン
ああ、悲しき静寂の中で……
千葉県　志田由宏（会員番号902991）

ゲーム中に

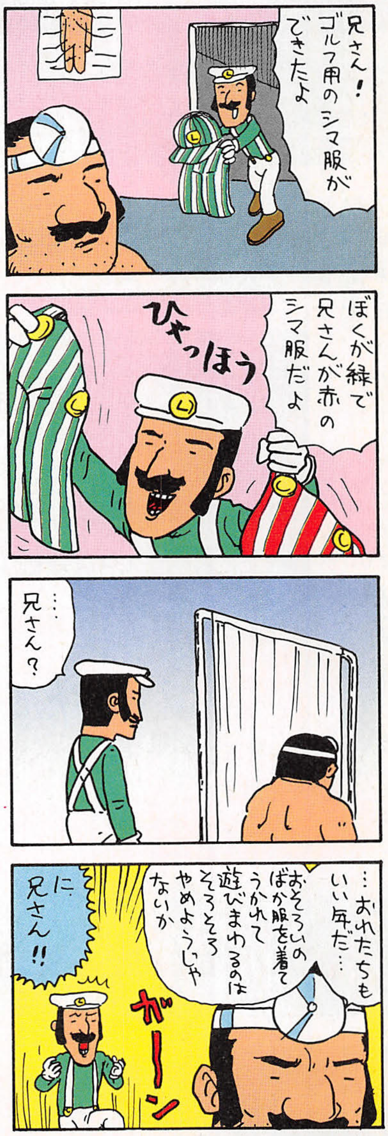
ポーズをかけ、
Ⅱボタンを押してから
ポーズを解除


静かだ……

ノリのいいBGMを消し、効果音のみに包まれて戦うという変わったファイターにおすすめなのが、このコマンド。このコマンドひとつで静かな戦いが楽しめるぞ。もとに戻して、BGMを聴きたいときは、同じコマンドを入力するだけ。

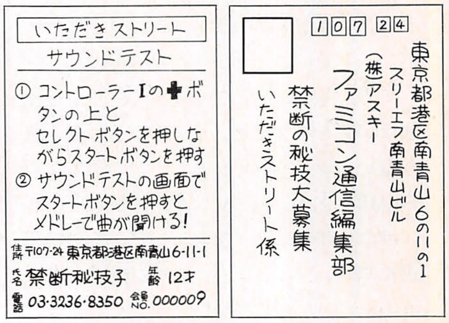
静かな会場に、肉体を打つ音を響かせよう。

はまり道
隔号連載
吉田戦車

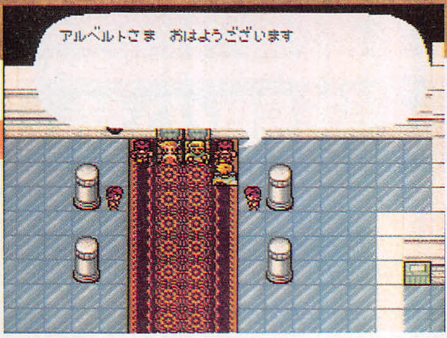


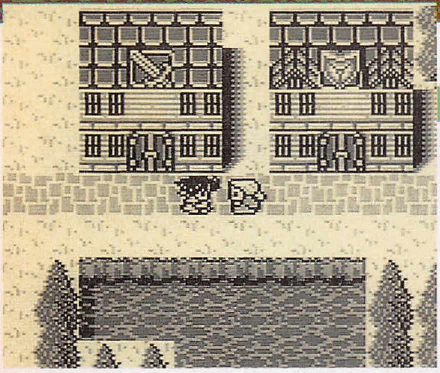
禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット（金ガバス）がもらえるぞ。さらに、ファミ通会員証もプレゼントだっ！



ロマンシング サ・ガ & 時空の覇者Sa・Ga3 続報を追う!!





『ファイナルファンタジーⅣ』に次ぐスクウェアのスーパーファミコン版ソフト『ロマンシング サ・ガ』の内容が、いよいよ明らかになってきた。同時に、完結編とウワサされる『時空の覇者 Sa・Ga3』の最新情報も入手！いままでになかった斬新なシステムと、広大なスケールで臨むシナリオに、どこよりも早く、鋭く迫ったぞ!!

『FF』を超えるシリーズになるか？

ロマンシング サ・ガ

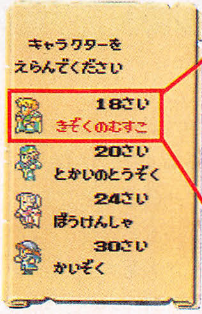
スクウェア　スーパーファミコン　12月発売予定　価格未定

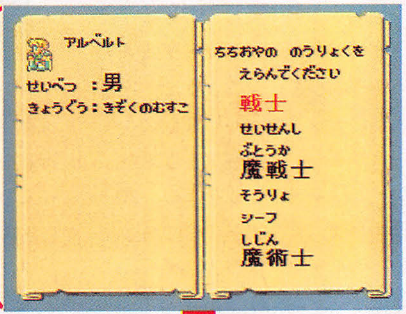
毎号ファミ通を読んでる人なら、スクウェアの新作、『ロマンシング サ・ガ』のことはもう知ってるはず。たまたま今号を読んで、この記事がたまたま目に入ったキミも悲観することはない。この続報を読めば、すぐにも事情通だ。というわけで、知らない人のためにひと言。『ロマンシング サ・ガ』は、フリーシナリオシステムを最大の特徴に持つRPGだ。このシステムは、その名のとおり、プレーヤーに自由な設定を提供するものだ。くわしくは次ページに譲るけど、ひと口でいえば、『FFⅣ』とは正反対の路線っていえばなんとなくわかるかな？

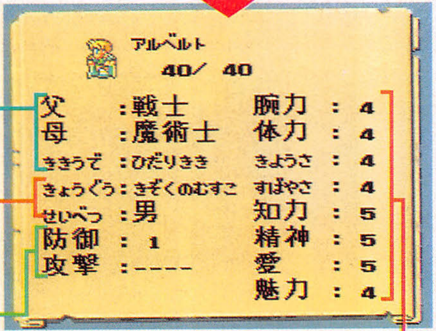
さて、ことの本題に入る前に、ゲームの初期設定を見てみよう。まずプレーヤーは、8人のキャラクターから主人公ひとりを選ぶ。各キャラクターの境遇は決まっているけど、名前の変更は自由。このあとの設定入力がちょっと変わっている。キャラクターの能力を決める要因は彼らの両親なのだ。父と母の職業(?)が何だったかで、そのキャラクターのタイプが変わるなんて、けっこう現実的だよね。

このへんの設定入力の自由さは、ゲームの本質のなかのホンの一部分に過ぎないけれど、フリーシナリオの意味がすこしはわかるんじゃないかな。

『FF』とはひと味違う初期設定







両親のデータを変えることによって、キャラクターの特徴が決定される。ゲームの設定を超えて、プレーヤーの意志が最初から反映されるのだ。

ここは最初から決まっている設定。残念ながらプレーヤーは変更することができないのだ。境遇はプレー開始後の難易度に影響するようだ。

防御は防具、攻撃は武器、それもより強いものを装備することによってこの数値は大きくなる。でも攻撃は熟練度が大きく関係するので注意しようね。

上の4つのパラメーターは戦闘時に使用した武器によって、下の4つは使用した魔法によって上がるのだ。

話題の焦点　フリーシナリオを追う

いよいよ本題のフリーシナリオの核心に迫ってみよう。今回はより具体的にフリーシナリオシステムを説明する写真が手に入ったので、参考にしてね。

まずこのシステムを知るうえで間違ってはいけないこと。それは、ゲーム上の目的、すなわちエンディングはあくまでもひとつだってことだ。戦闘、イベントでの行動の選択は各プレーヤーの自由だけど、どんな行動を取ろうと、最終目標は変わんないというわけ。

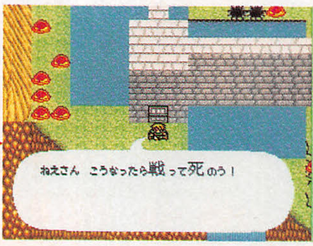
で、まずは右にある一連のパターンね。ここでは3つの選択肢が用意されている。このシーンをイベント画面と仮定すると、『FF』シリーズなどの場合は、プレーヤーは強制的にひとつの行動しか許されないはず。ところが、『ロマンシング サ・ガ』の場合、フキダシ内のどの行動を選択してもいいし、それぞれに答えが用意されているのだ。そのうえ、こういったひとつひとつの選択によって、ゲームの展開がまるで変わってしまう。たとえば、あるイベントが消滅する。下のパターンのように、登場人物のセリフが変わってしまう。

だけど、どんな選択をしても、ゲームはキチンと成立する。言い換えれば、クリアーしなければならないイベントは、このゲームには存在しないのだ。だからどんな行動をとってもまったく自由。ゲームはプレーヤーの意志そのままに展開する、というわけだ。これがフリーシナリオの基本！

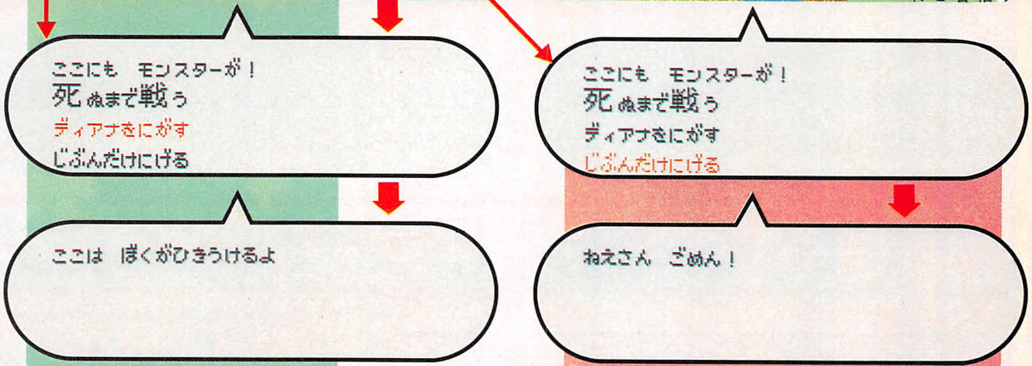
パターン1　ある戦闘シーンより

フキダシのなかにふたつから3つの選択肢がある。選択によってキャラクターはいうことを変えるのだ。「戦う」か、「ディアナを逃がす」を選ぶと、そのまま戦闘モードに入るんだけど、下のフキダシのようなセリフもある。

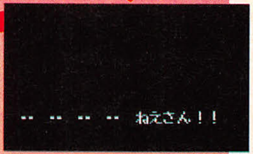


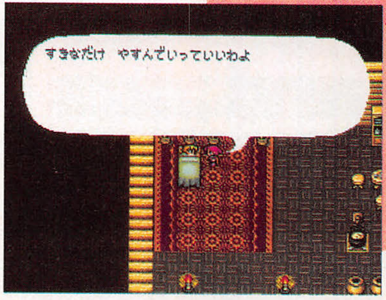


⬅本当に死んじゃったら身もフタもないけど、自分の腕に自信があったら戦ってみる。でも自分の能力をしっかり見極めることも大事。あんまりすすめられない選択のような気がするぞ。結果は秘密だ。



⬆これがもっともオーソドックスな選択じゃないかな。普通のシナリオだと、こんなセリフがよくでてくるもんね。だけどただ戦うだけなら、「死ぬまで～」と変わりはない。逃げることもできるのかな。



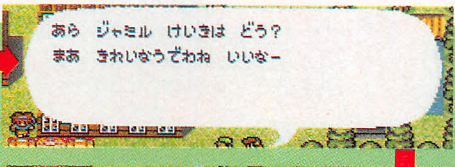


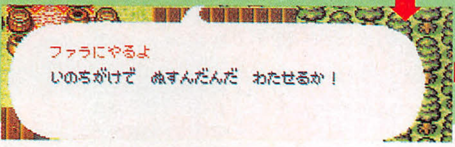
⬆もっともヒキョーな選択？でもこれを選んでもゲームは進むのだ。この場合、主人公は意識不明になって、気がついたら知らないところで寝ている、といった展開があるのだ。

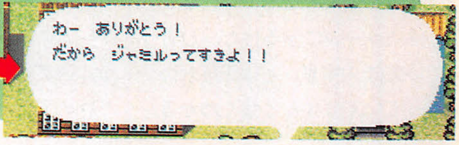
パターン2　とある町にて

イベントはなにも戦闘が絡む場面ばかりじゃない。なかには、下の例のようなシーンだってある。ここでこのアイテムを"やる"か、"やらない"かで今後の展開が変わってしまうのだ。こういった選択がゲーム中に100以上ある。しかし、選択に間違いはない。どんな選択でもクリアーはできる。









⬅盗賊のジャミルが命がけで盗んできた腕輪を、このファラが欲しいっていっている。ゲーム上でのジャミルの恋人かな？　ここでプレゼントしなかったら、大事な情報を聞けなかったりして、かえって遠回りを余儀なくされてしまうのかもしれない。でも腕輪も惜しい。迷っちゃうよね。

同時進行する8人の勇者たち

登場人物だけでなく、プレーヤーの選んだ主人公および、残り7人のキャラクターだって、フリーシナリオの呪縛(!)からは逃れられない。たとえばアルベルトを選んだとしよう。彼は、ローザリアの貴族の息子。で、オープニングであるイベントが発生する。プレーヤーはアルベルトの行動を自由に決定できる。だけど同じように残りの7人も、どこかの地で勝手に物語を始め、イベントをクリアーしながら同じ最終目的に向かって進んでいるのだ。

いずれ、7人とはどこかの町で出会う。あ、フリーシナリオだから全員に会えるとは限らないけどね。彼らも勝手に行動しているということは、出会ったときの各キャラクターのイベント達成度というものは、プレーヤーの選択方法で変わるといえるのだ。

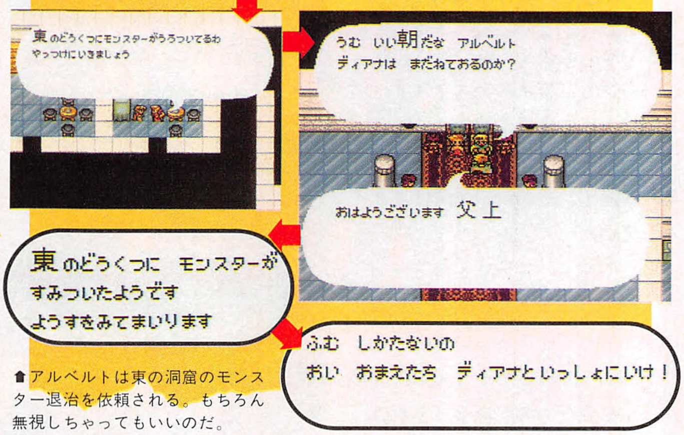
ここで大事なことをひとつ。各イベントをクリアーするたびに、ゲーム内に、ある一定の時間が経過するのだ。時間が経過するほど、ほかのキャラクターは各自のイベントを消化する。じつはこう考えるべきだ。ただクリアーしたイベントの数などによって、変化するわけじゃないってのがすごいよね。

だからといって、自分はイベントを避けまくって、早くほかのキャラクターに会ったとしても、ゲームクリアーの目的上、有利ってわけじゃない。ぶっちゃけた話、最初に選んだキャラクターひとりでも、ゲームクリアーは可能なのだ。最高6人までのパーティーが組めるけど、別に全員そろえる必要はないのだ。フリーシナリオのなかに主人公たちもしっかり組み込まれている。彼らをどう組み合わせるかもプレーヤー次第なのだ。

パターン3 アルベルトの場合



アルベルトを選択すると、ローザリアという地方のイスマス城からスタートする。彼はこのマップに記載されている場所ならどこへでも一気に移動することができるのだ。どのキャラクターを選択しても、ゲームはあるイベントをともなってスタートするのだ。



⬆アルベルトは東の洞窟のモンスター退治を依頼される。もちろん無視しちゃってもいいのだ。

パターン4 8人の主人公とその背景



⬆まん中でこっちを向いているのがジャミル。緑の帽子が目印かな。ちなみにここは牢獄のなか。ここからスタートするのか?



⬆この男は海賊のキャプテンホーク。どうも背景との関連性はあまりなさそう。ちなみにスタート地点は海の上だ。

アルベルト(男、18歳直前) スタート地点：イスマス ローザリアにあるイスマス城主・ルドルフの息子。正義感が強く、王国の騎士を目指している。少々世間知らずなのが難。ディアナという名の姉がいる。	**クローディア**(女、22歳) スタート地点：迷いの森 迷いの森の番人。魔女のもとで育つ。魔女から魔法の才能がないといわれたため、もっぱら弓矢の練習をしたり、動物たちと過ごす。魔法は若干使える。
キャプテンホーク(男、30歳過ぎ) スタート地点：珊瑚海上 パイレーツコーストの商船兼海賊船〝レイディラック〟の船長。海賊仲間のリーダー格を仇敵ブッチャーと争っていた。なお、海賊なので正確な年齢は不詳。	**ジャミル**(男、20歳くらい) スタート地点：エスタミル 盗賊。盗賊ギルド(!)に属さずに、もっぱら仲間とケチな盗みをやっている。〝ディステニィストーン〟という宝石を手に入れたいと夢みている。
バーバラ(女、26歳くらい) スタート地点：ノースポイント ニューロードという地域のなかにある町、ウエストランドからノースポイントまでの広い範囲を活動している行商&旅芸人のメンバー。	**シフ**(女、28歳くらい) スタート地点：バルハラント バルハル族の女戦士。父は村一番の戦士、母は村のまじない師で、両者の資質を受け継いでいる。狩りとモンスター退治で腕を磨いている。ブロンドで青い瞳。
アイシャ(女、16歳くらい) スタート地点：ガレサステップ この地方の北方の遊牧民タラール族の娘。幼くして両親をなくし、族長である祖父に育てられた。髪が赤く、緑色の瞳をしている。活発で明かるい少女。	**グレイ**(男、24歳) スタート地点：リガウ島に向かう船上 世界中を旅している冒険家。善悪にとらわれない価値観をもっているが、金に媚びるわけでもない。平気で殺人もするが、残酷な人間というわけでもない。

新公開の画面写真から何を見る？

さて、ここではゲーム上の、本来の目的の話でもしようか。

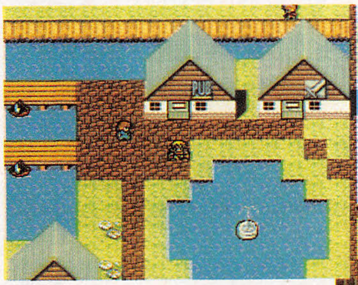
＜ストーリー背景＞

「かつて3体の悪しき神々、サルーイン、デス、シュラハがほかの神々に戦いを挑んだ。だが彼らは、人々と神の力によって破れさった。デスは地下深く冥界の奥に去り、シュラハはその力を封じられて神としての記憶を失い世界をさまよっている。最後まで戦い続けたサルーインも、〝ディステニィストーン〟によって世界のどこかに閉じ込められていた。だが、いま長い年月を経て、その封印が解けようとしていた……」

どうやらディステニィストーンっていうシロモノが今回のゲームの鍵を握っているらしいぞ。

ゲームを進行させるうえで、ほかにも必要なものがある。それは、各地域のマップだ。前ページでも1枚紹介しているけど、ぜんぶで10枚以上あるらしい。8人が出会うためにも、ゲームの最終目的を遂げるためにも、全部とはいわないまでも何枚かは必要なのだ。マップがあれば、右の町や村にも自由に行き来できるようになるぞ。

武器屋、酒場、魔法屋etc……



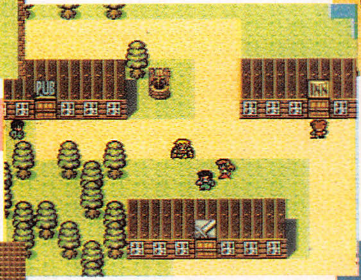
とある港町

おや、アルベルトの左方向に見えるのは船？　今回は移動方法が目的地にダイレクトで向かえるので、船は必要ないと思うんだけど？



砂漠の町

⬆砂漠にあるのに、やけににぎやかな町だ。バザーでもやってるのかな？　画面左は白魔法屋、右は黒魔法屋かな？　じゃ、ゲンコツ印はラーメン屋か？



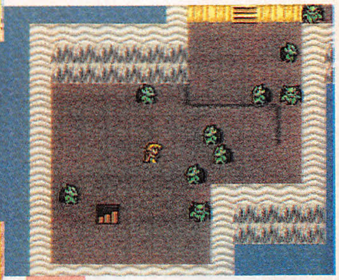
フツーの町

➡木造の家屋が、昭和20年代の日本を思い出させる？　ご覧のとおり、左から酒場、武器屋、宿屋だ。



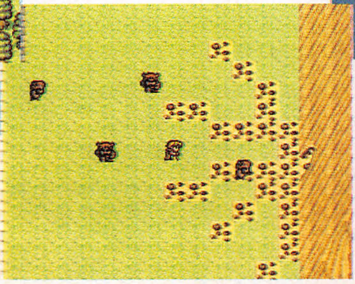
迷いの森

⬅ここはなにやら異様な雰囲気だ。右上の人物は不気味だし。画面上のクマやオオカミは敵か味方か？



ダンジョン内

⬆ガーゴイル系統のモンスターがウヨウヨいる洞窟だ。全部避けて歩くのなんて至難の技としかいいようがないぞ！　この奥にはいったいなにがあるのか？



東の洞窟

➡ここがどうやらアルベルトが最初に依頼されている東の洞窟らしい。入り口手前にはモンスターがウロウロしている。こいつらもやっつけちゃえ！

スクウェア開発 極秘情報 Q&A

まだまだ情報が少ない『ロマンシング サ・ガ』。現在の開発状況と、もうちょっと知りたいアノ事コノ事をスクウェアに聞いてみたぞ。

――フリーシナリオとはいうけれど、数は無限じゃないはず。一体いくつあるのでしょう？

スクウェア広報（以下ス）　行動を選択するイベントは、100以上あります。これらのイベントにおける選択の組み合わせで、各プレーヤーのシナリオはほとんど無限になるといっていいでしょう。

――10月11日号で載っていた足跡システム。どんな場所で使えるのですか？

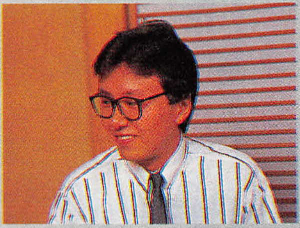
ス　場所は限られています。具体的には寒冷地と砂漠のフィールドマップ上ですね。あとはちょっと迷いやすいダンジョン内も足跡がつくようになるかもしれません。

――仲間と別れたあと、再び合流するにはどうすればいいのでしょうか？

ス　これは捜してくれ、というほかありません。原則的には、そのキャラクターと出会った場所ないし、別れた場所にいることになっています。が、主人公のイベントクリアーの内容によってはこの限りではありません。

――トップビュー画面の敵は向こうから接触してきたりしますか？

ス　これは3とおりあります。まずは固定しているもの。これはボスキャラに多いですね。次にランダムで動いているもの。3つめは向こうから攻撃をしかけてくるものです。モンスターによって動きが違う（鳥系統は速く、コボルト系統は遅い）ので、注意が必要です。敵によってはバックアタックをかけてくるものもいます。



⬆スクウェア広報・平田氏。最近はファミ通出席率も高い、ご苦労な人だ。

――最後に本質的なゲームの最終目的は？

ス　ある邪悪なものを封印するか、倒すことです。

今号の情報はここまでだけど、以降すぐに続報を企画しているぞ。

あ、戦闘、成長システムもフリーだ

レベルアップと熟練度の関係

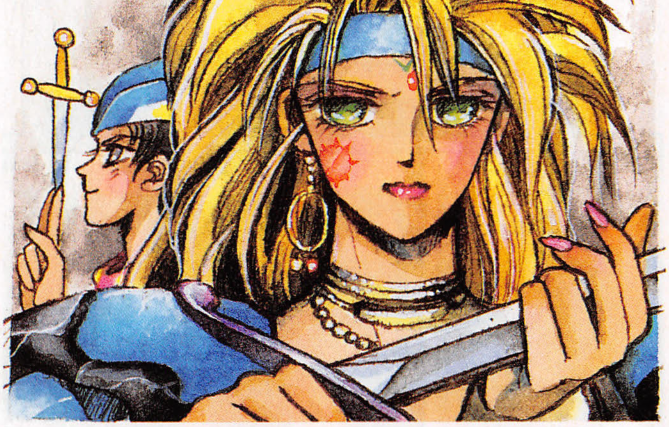
関連の写真はまだ手に入らないけど、キャラクターの装備や熟練度といったことも気になるところだよね。というわけで、ちょっと詳しく説明しちゃおう。

武器の装備は、ひとりのキャラクターにつき、最大8個まで可能だ。え、そんなにもつ必要はないじゃん、だって？ そう、ここが『ロマンシング サ・ガ』の戦闘システムの特徴。武器は、戦闘のたび、もっと厳密にいうと毎ターンごとに選択する方式なのだ。

『Sa・Ga』みたいだって？ ここまではそうだね。でも今回は武器のひとつひとつに熟練度が設定されているのだ。『FFⅡ』で〝剣〟や〝斧〟の熟練度が上がるっていうのがあったよね。それをさらに個別の武器にまで細分化しているのだ。たとえばロングソードに熟練していれば、新しくミスリルソードが手に入っても全体的な攻撃力は前者のほうが上みたいに、ね。

よって、『ロマンシング サ・ガ』には経験値はない。熟練度や、ステータスがＨＰの量に関係してくる、というわけなのだ。

そして熟練度にはもうひとつ鍵がある。それぞれの武器の熟練度が上がり、ある程度のレベルに達するたびに必殺技が修得できるようになるのだ。たとえば、それまで〝たたかう〟のコマンドしかなかったセシルが、新たに〝あんこく〟や〝ジャンプ〟のコマンドを覚えていく、って感じかな。しょぼい武器でも使い込めばそれなりの味がでるのだ。この必殺技は、武器ごとに最大4つまで修得できるぞ。



表：いわゆるひとつの例

武器名	熟練度	威力
ロングソード	100	◎
ミスリルソード	70	○
エクスカリバー	10	△
バトルアクス	80	○
ポイゾンアクス	70	◎
マサムネ	5	○

戦闘は武器の性能とニラメッコ

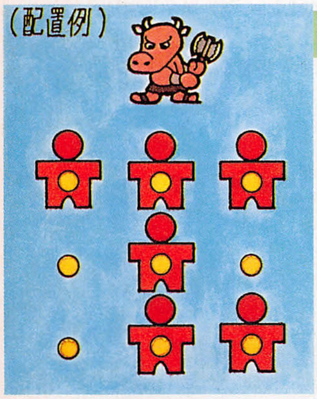
フリーシナリオシステムっていうのは敵と戦うか否かも自由、っていうんだから、極端な話、いちども戦わなくてもゲームはクリアーできるんじゃないの？ そう思う人もいるんじゃないかな。このあたり具体的なシナリオがまだ発表されていないから明言できないけど、キャラクターが成長しないと、あとあと困るらしいのだ。たとえば最後の敵には必ず勝たなきゃいけないとかね。よって戦闘は必要ということだな。

さて、左ページ右側の写真を見てわかるように、敵は画面上をうろついている。そのうちの１体と接触したとしよう。その瞬間からバトルモードが始まるのだ。画面はサイドビューに切り替わる。１体だけと思われたモンスターは、実は何体かのグループになっている場合がほとんどだ。また同じパターンの敵と接触しても、プレーヤー側のレベルや状況によって、違うモンスターのグループが出現する場合もあるのだ。トップビュー画面の表示は、種族の違いを表わしているだけというわけなのだ。

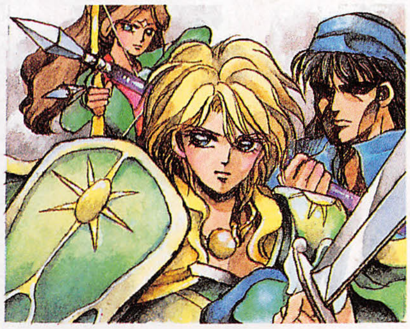
実際の戦闘の前にフォーメーションの設定がある。『ロマンシング サ・ガ』では、移動中にこれを設定しておくのだ。配列は、左の図のように、タテ3、横3、合計9ヵ所の座標の上にキャラクターを配置する。これは武器、魔法の種別による攻撃範囲が細かく設定されているからだ。剣のような射程の短いものは前列でないと届かない。槍は中列でも威力は変わらない、などなど。

ようするに、すべての武器、魔法には射程距離が決まっているわけだ。だから、自分の選んだ武器または魔法の射程範囲に敵がいないときには、それを交換するか、座標を移動するコマンドを選ばなきゃいけない。当然、キャラクターの健康状態やＨＰにも注意する必要があるよね。

戦闘が始まっちゃえば、あとは『FF』シリーズなんかと入力方法はほぼ同じ。ただ、コマンドのウインドーはプレーヤー側のターンで選択しているとき以外は画面上には現われない。つまりフル画面で戦闘が楽しめちゃうのだ。



隊列が勝負のカギだ！



これで本当にオシマイか!?

時空の覇者Sa·Ga3 完結編

スクウェア　ゲームボーイ　12月上旬発売予定／4900円

ゲームボーイのRPGでは、最高のヒット作『Sa・Ga』シリーズも、どうやら本当にこれで終わりらしい。「エエエーッ」という断末魔にも似た『Sa・Ga』ファンの悲しい叫びが聞こえてくるようだなぁ。でも寂しがるのは、最新作『3』をプレーしてからにしよう。いままで以上に壮大なストーリーが繰り広げられているんだから。

さて今号も、そんな『3』の新しい写真をドンドン紹介しよう。まずは、オープニングデモ。のっけから時空を超えて云々かんぬん、というセリフが登場。現在、過去、未来を縦横無尽にかけまわるヒーローたちの姿が見えるようじゃないか！　そして、新システム。ジャンプなんかもするんだぜ！

オープニングデモの一部なのだ



⬆"異次元の水がめ"だって。ＳＦっぽいね。

⬇ドゥームの町の長老ギルが、主人公たちの出生の秘密と、冒険の目的をとくとくと話しはじめる。じっくり聞いてやろうじゃないの。





⬆伝説の戦闘機ステスロスの部品を集めよ。

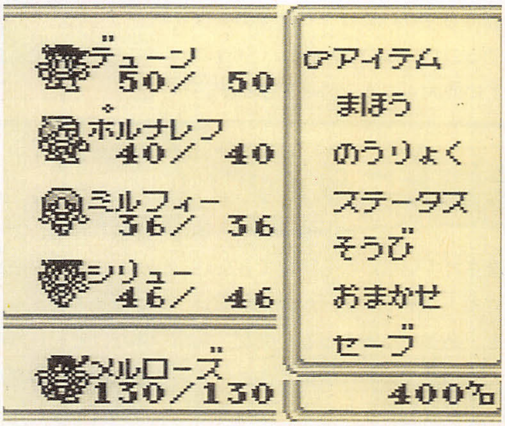
⬇これがステスロスの内部だ。これを動かし、時空を超えた先にあるものは？



ここがあたらしい 1

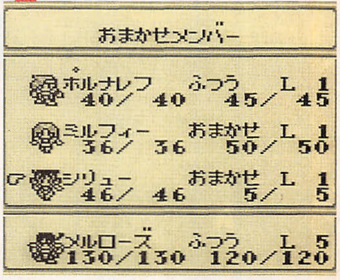
4人パーティーは最初から決定

今回は、最初からパーティーの構成は決まっている。人間とエスパーがふたりずつだ。10月11日号でもお知らせしたけど、この4人が肉や金属パーツをつけていろいろな種族に変身するわけだ。ところでこの画面構成、どこかで見覚えない？　そう、『ＦＦⅢ』と同じなんだよね。『3』は、『ＦＦ』シリーズに近づいている？



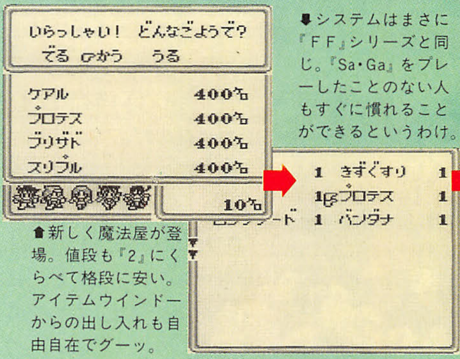
おまかせもアリアリ

⬇今回はオートバトル機能「おまかせモード」付き。こいつは超便利！　通常コマンド時に選択しよう。



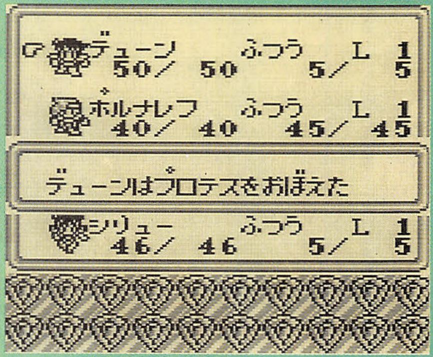
コマンドウインドーズ①

ちょっと細かいことだけど、ウインドーも進歩している。アイテムのストックスペースが増えた。また、魔法はお店で買うことが多くなったので、スムーズに魔法を覚えられるような工夫がされているのだ。もちろん覚えた魔法をアイテム欄に戻すこともできるぞ。ところで、今回の魔法は、黒、白以外に風・水・炎・大地の石を調合してできる古魔法が加わってパワーアップしているのだ。



⬆新しく魔法屋が登場。値段も『2』にくらべて格段に安い。アイテムウインドーからの出し入れも自由自在でグーッ。

⬇システムはまさに『ＦＦ』シリーズと同じ。『Sa・Ga』をプレーしたことのない人もすぐに慣れることができるというわけ。



➡やりっ、魔法を覚えたぜ！　ところでこの4人、名前は決まっているけど自分で新しく入力し直してもいいぞ。やっぱり『ＦＦ』っぽい。

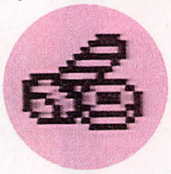
ここがあたらしい2 戦闘シーン

『2』までの戦闘シーンでは、画面上に登場する敵は、その種族の代表のみで、あとは同じヤツが何体いるか、っていう表示だったよね。『3』は一度の戦闘に登場するすべての敵、そしてNPC(ノンプレーヤーズキャラクター)を含めた味方のグラフィックが画面上に現われる。敵が落としていくものにも、サイボーグやロボットになるためのパーツが新しく加わってるぞ。

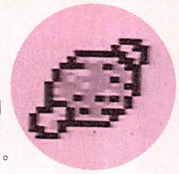




➡⬅1回の戦闘に登場する敵は、すべてグラフィック表示される。もちろん味方も手前に表示される。今回は『FFIII』のように、攻撃すると、武器の閃きが表示されてイカスぞ。

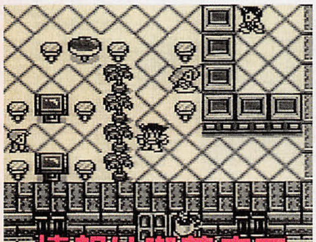


⬅サイボーグにチェンジするためのパーツだ。盗賊が落としていくぞ。



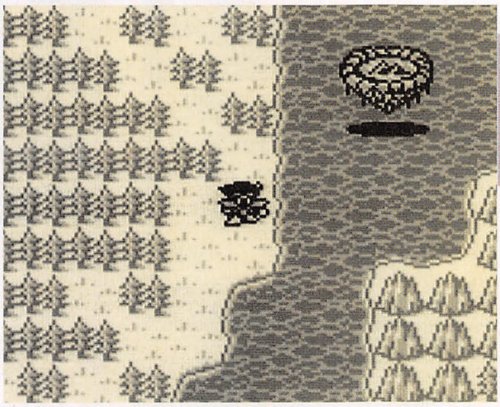
➡おなじみの肉だ。人間も今回は肉を食べてモンスターや獣人に変身する。

ここがあたらしい3 移動シーン



情報は喫茶店で

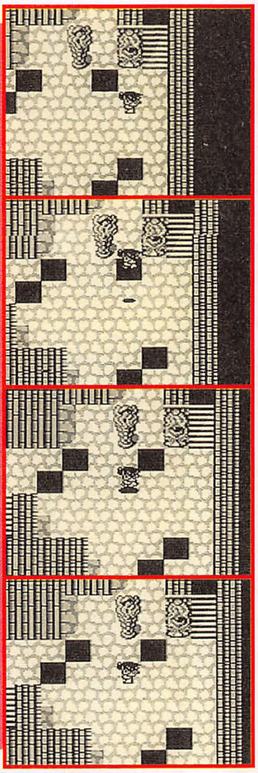
⬆『2』までの酒場(パブ)が、『3』では喫茶店に様変わりした。やっぱり子供のゲームには健康的にお茶で一杯なのかな？でも、酒場の怪しげなカンジも捨てがたかった。おもに情報を収集する場所だ。



浮遊大陸?

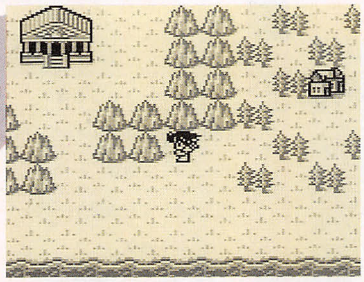
⬅アッ、これは！ そう、『FFIII』に登場した浮遊大陸なのだ。どうやら、あるイベントに関係するらしいんだけど、具体的にはまだわかっていない。続々報を待て！

ジャンプもするっツよ!!



これで本当に終わり!?

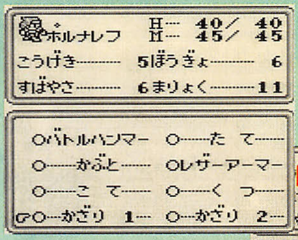
パルテノン神殿?



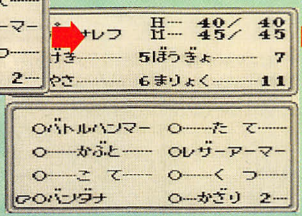
➡画面右上にパルテノン神殿のような建物が見えるよね。ここではまだいえないけど、ゲームクリアーのための、非常に大事なものが保管されているらしい。……といえば!?

コマンドウインドーズ②

武器、防具の装備ウインドーと、ステータス欄もとっても見やすくなった。『FF』的といえばそれまでなんだけど、これはけっこう便利。また、以前は各キャラクターの装備欄にアイテムを移せば装備したことになっていたけど、今回はひとつひとつ装備させなくちゃいけない。でも、今回はマメに種族チェンジをするので、このシステムはじつは便利なのだ。最後に、武器や魔法は無限に使えるよ。

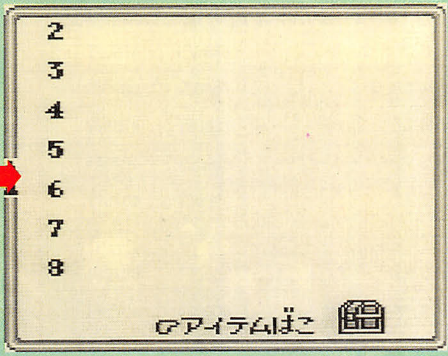


⬆➡今回の登場人物は4人きり。彼らがいろいろな種族にスムーズにチェンジするために、今回の装備システムは採用されたのだ。



これは便利! アイテム箱

➡このアイテム箱のおかげで、とてもたくさんのアイテムが持てるようになったのだ。



Pick Up
Shopping Information

今週の調査協力店
ビックカメラ

ディスカウントショップ最新価格データ

	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	イースIII ワンダラーズ フロム イース	7500円	5250円
	バトルフォーミュラ	6200円	4340円
	中嶋悟F1ヒーロー	5900円	4130円
	スパルタンX2	5500円	3850円
	マリオ オープンゴルフ	6000円[込]	4197円[込]
	クライシスフォース	6000円	4075円
	ロイヤルブラッド	9800円	6660円
	ドラゴンボールZII 激神フリーザ!!	8200円	5570円
	くにおくんの時代劇だよ全員集合!	6500円	4415円
	ファミリーサーキット'91	7800円	5300円
スーパーファミコン	プロサッカー	8000円[込]	6396円[込]
	スーパー三国志II	14800円	10800円
	白熱プロ野球ガンバリーグ	8500円	3995円
	ファイナルファンタジーIV	8800円	6995円
	エリア88	8500円	6600円
	がんばれゴエモン〜ゆき姫救出絵巻〜	8800円[込]	6998円[込]
	スーパーウルトラベースボール	8800円	3995円
	スーパーマリオワールド	8000円[込]	6344円[込]
	バトルドッジボール	9600円	7000円
	ファイナルファイト	8500円	6260円
PCエンジン	ニュートピアII	7200円	5040円
	どらごんEGG!	6500円	4550円
	CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス5号	4800円	3360円
	森田将棋PC	7200円	5040円
	ワールドジョッキー	5800円	3940円
	ヒットジアイス	6800円	4760円
	ファイヤープロレスリング2ndBOUT	6900円	4685円
	ヴァリスIV	6780円	4610円
	BURAI 八玉の勇士伝説	7200円	4600円
	F1サーカス'91	6900円	4685円
メガドライブ	マスター オブ ウエポン	6800円	4760円
	宇宙戦艦ゴモラ	7500円	5095円
	戦場の狼II	7000円	4755円
	プロ野球 スーパーリーグ'91	6800円	4620円
	ポピュラス	6000円	4075円
	アウトラン	7000円	4755円
	ベアナックル	5000円	4070円
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	6000円	4070円
	エイリアンストーム	6000円	4075円
	アドバンスド大戦略〜ドイツ電撃作戦〜	8700円	4980円

	ソフト名	標準価格	販売価格
ゲームボーイ	アレサII	4800円[込]	3357円[込]
	テクモボウルGB	3800円[込]	2739円[込]
	少年アシベ ゆうえんちパニック	3800円[込]	2657円[込]
	ウィザードリィ・外伝I	4635円[込]	3146円[込]
	ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド	3800円[込]	2657円[込]
	ネメシスII	3800円[込]	2580円[込]
	プロ野球スタジアム'91	4200円[込]	2935円[込]
	聖剣伝説-F.F外伝-	4800円[込]	3357円[込]
	ロックマンワールド	3500円[込]	2369円[込]
	スーパーマリオランド	2600円[込]	1756円[込]
ゲームギア	パット&パター	3500円	2800円
	対戦型大戦略G	4800円	3840円
	ラスタンサーガ	4500円	3055円
	アウトラン	3500円	2375円
	グリフォン	3800円	2580円
	ワギャンランド	4000円	2715円
	ファンタジーゾーンGEAR〜オパオパJr.の冒険〜	3900円	2650円
	ギアスタジアム	3500円	2315円
	タイトーチェイスH.Q.	3800円	2660円
	琉球	3800円	2575円

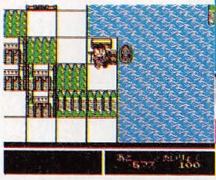
ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	20909円[込]
スーパーファミコン用ステレオAVケーブル	1545円[込]	1199円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8240円[込]
ゲームボーイ用通信ケーブル	1500円[込]	1229円[込]
ファミコン本体	14800円	8780円
ツインファミコン本体	32000円	21300円
PCエンジン DUO	59800円	45000円
PCエンジン DUO用液晶モニター	79800円	61900円
PCエンジンCGII本体	19800円	14900円
PCエンジン CD-ROMシステム	57300円	28600円
メガドライブ本体	21000円	11400円
PCエンジンGT本体	44800円	33680円
PCエンジンGT用テレビチューナー	14800円	10870円
ゲームギア本体	19800円	13250円
ゲームギア用テレビチューナー	12800円	9940円
ゲームセレクタ	9500円	7375円
JB KING	9800円[込]	7596円[込]
アベニューパッド3	2980円	2300円
PCエンジン用天の声II	2600円	1980円

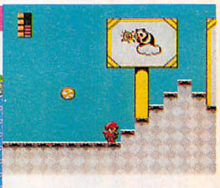
今週のお買い得情報


ビックカメラ
池袋AV館　加藤さん

今週もいろいろなゲームがたいへんお安くなっております。そのなかでも、とくにファミコンのソフトが豊富。『ココロン』が2980円、『おぼっちゃまくん』が980円と、とてもお求めやすい価格になっております。

ココロン
ファミコン
タケル　2980円





おぼっちゃまくん
ファミコン
テクモ　980円

そのほかの超お買い得ソフト

- ○アクトレイザー(スーパーファミコン)　1995円
- ○ダライアスツイン(スーパーファミコン)　3995円
- ○ボンバザル(スーパーファミコン)　2980円
- ○忍者龍剣伝III 黄泉の方舟(ファミコン)　1980円
- ○ロックオン(ファミコン)　1980円
- ○テクモボウル(ファミコン)　980円
- ○マルサの女(ファミコン)　1980円
- ○シャーロック・ホームズの探偵講座(PCエンジン)　2980円
- ○サイドアーム(PCエンジン)　1980円
- ○イースIII(PCエンジン)　1980円
- ○SDガンダム GARMSオペレーションガンダム(ゲームボーイ)　980円
- ○双截龍(ゲームボーイ)　980円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
	ファミコン
10月26日	○ドラゴンボールZII 激神フリーザ!!　8200円　＜バンダイ＞
10月中旬	○ファミリーテニス　3900円　＜ナムコ＞
10月中旬	○ファミリーマージャンII 上海への道　4900円　＜ナムコ＞
10月中旬	○ファミリージョッキー　3900円　＜ナムコ＞
10月中旬	○ナムコクラシック　5900円　＜ナムコ＞
10月中旬	○パックマン　4500円　＜ナムコ＞
10月中旬	○マッピー　4500円　＜ナムコ＞
10月中旬	○ディグダグ　4500円　＜ナムコ＞
10月中旬	○ギャラクシアン　4500円　＜ナムコ＞
10月中旬	○ギャラガ　4500円　＜ナムコ＞
11月22日	○まじかる★タルるートくん　5800円　＜バンダイ＞
12月	○絵描衛門　9800円　＜アテナ＞
	スーパーファミコン
10月19日	○ウルトラマン　7800円　＜バンダイ＞
10月25日	○ファイナルファンタジーIV　8800円　＜スクウェア＞
11月22日	○ファイナルファンタジーIV　8800円　＜スクウェア＞
11月中旬	○バトルドッジボール　9600円　＜バンプレスト＞
	PCエンジン
10月	○パチ夫くん 幻の伝説　12800円　＜ココナッツジャパン＞
	ゲームボーイ
11月16日	○まじかる★タルるートくん　3500円[込]　＜バンダイ＞
11月29日	○ちびまる子ちゃん　3400円[込]　＜タカラ＞
11月29日	○ちびまる子ちゃん2　3800円[込]　＜タカラ＞
12月上旬	○聖剣伝説-ファイナルファンタジー外伝-　4800円[込]　＜スクウェア＞

※最新再出荷情報は、全国の小売店に再出荷される日にちです。調査協力店とは一切関係ありません。

★10月1日調べ

New SOFT 新着ゲーム通信



MD メガドライブ　惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド

RPG / CD-ROM

セガ　12月上旬発売　価格未定

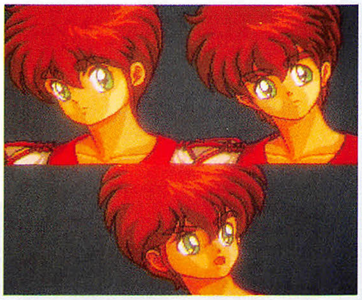
『惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド』は、メガドライブのCD-ROMとして話題を集めているメガCDと同時発売のゲームだぞ。CD-ROMの特性を活かし、音楽を中心とした新しいタイプのRPGだ。

舞台は、宇宙のどこかに存在するある惑星。そこに住むひとりの少年が、6人の宇宙人たちと出会うところから物語が始まる。この宇宙人たちがファンキーホラーバンドと呼ばれるミュージシャンたち。少年とファンキーホラーバンドは、惑星着陸の際になくしてしまった楽器を捜すため、冒険へと旅立つのだった。

フィールド画面は見下ろし型。戦闘はコマンド選択方式によって進められる。

このゲームの大きな特徴は、音の組み合わせによる旋律で戦闘が行なわれるということ。音の組み合わせしだいで、攻撃や防御、魔法などの効果が発揮されるのだ。もちろん、組み合わされた旋律は、CD-ROMの生の音で再現されるぞ。早く聞いてみたいね。





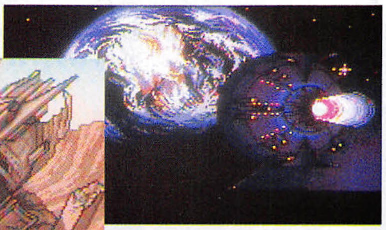
⬆CD-ROMお得意のアニメーションも豊富に用意されているぞ。う～ん、とっても楽しみ。

ファンキーホラーバンドだ レッツゴーミュージック!!



⬇ファンキーホラーバンドのボーカルをつとめるアビビだ。





⬆これが冒険の舞台となる惑星なのかな。くわしいことはまだ不明。

剣じゃなく旋律で戦う、ニュータイプのRPGなのだ



⬇ああ、かわいいなあ。ほしいなあ、こんなコ。

⬆冒険のパーティーはふたり。6つの章が用意される予定だ。

⬆このコもかわいいなあ。どっちかでいいからほしいなあ。えっ、ダメ？

SF スーパーファミコン　スーパーチャイニーズワールド

アクションRPG　カートリッジ

カルチャーブレーン　12月中旬発売　8800円　8メガ

人気アクションRPGゲーム『スーパーチャイニーズ』の最新作がスーパーファミコンで登場するぞ。

アクションで展開される戦闘シーンや、ふたり同時プレー、乗り物アイテムは今回も健在だ。ジャックとリュウの新必殺技、忍者スピンキックは威力絶大だぞ。

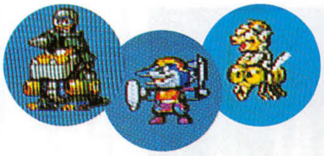
大陸の平和を取り戻せ!!



⬆これがマップ画面だ。イベントで、横スクロールのアクションもあるぞ。



⬇スーパーファミコン版になって、よりたくましくなった主人公のジャック。がんばれ。



⬆おもしろ頭脳派銀河超爆隊たちだ。

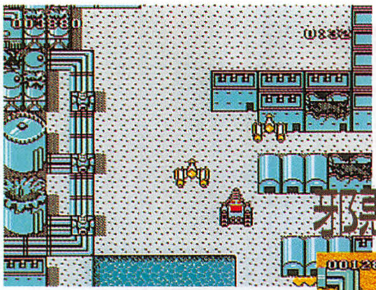
FC ファミコン　太陽の勇者ファイバード

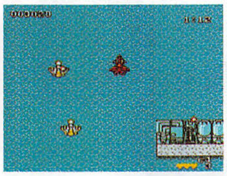
シューティング　カートリッジ

アイレム　'92年1月発売　6800円　2メガ

テレビアニメでおなじみの『太陽の勇者ファイバード』が、ファミコンで登場するぞ。

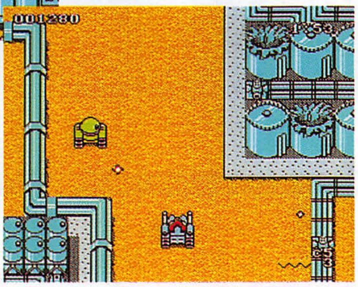
災害現場で助けを求める人々を救助するレスキューステージをクリアーすると、シューティング&アクションステージに突入して、ファイバードでの戦闘が楽しめるぞ。



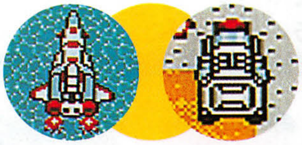


⬅石油基地に仕掛けられた爆弾を破壊せよ。

邪悪を打ち砕け!!



⬆➡レスキューステージでは、襲いかかる敵の猛攻を避けながら、与えられた任務を遂行することが使命なのだ。



⬆ファイヤージェットとロードバロンだ。

FC ファミコン　ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦

クイズ　カートリッジ

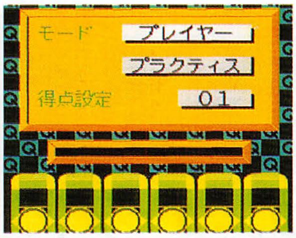
ヨネザワPR21　12月20日発売　9800円　1メガ

テレビ番組『ギミア・ぶれいく』でおなじみの『史上最強のクイズ王決定戦』がファミコンで登場するぞ。

出題は早押しを重視した選択式で構成されていて、勝ち抜くとクイズ王に挑戦できるのだ。付属のパーティータップを使用すれば、最大6人で遊べるのだ。

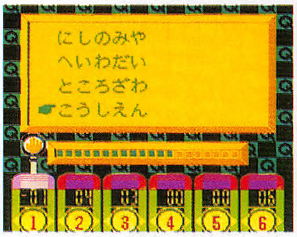


⬆わかったら、ボタンをすぐに押そう。

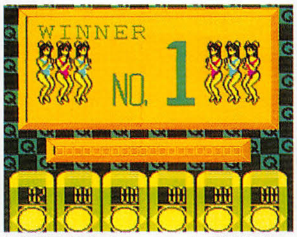


⬆モード選択画面。6人まで参加可能。

史上最強は誰だっ



⬆解答を間違えるとマイナスされるぞ。



⬆優勝するとバニーちゃんの祝福だ。

GB ゲームボーイ　ジャンケンマン

アクション　カートリッジ

メサイヤ(NCS)　12月20日発売　3600円[込]　512キロ

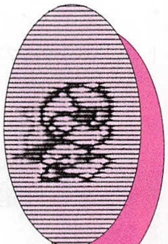
ちびっこに人気のテレビアニメ『ジャンケンマン』がアクションゲームになって登場なのだ。

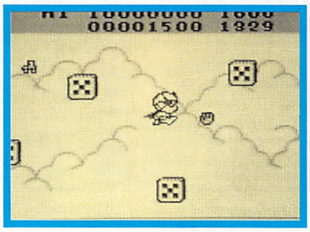
全部で5つのステージをロープに上ぼったり、ジャンプして敵を踏みつけて進んでいこう。各ステージの最後には、じゃんけん勝負が待っているぞ。

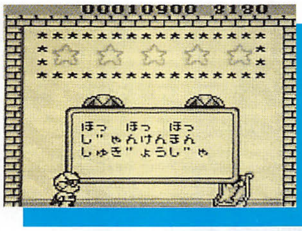


⬆じゃんけんは✚ボタンとAボタンで。

ゴーゴーいけいけ







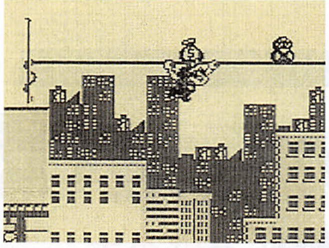
⬅じゃんけん仙人もいる。

GB ゲームボーイ ハドソン・ホーク

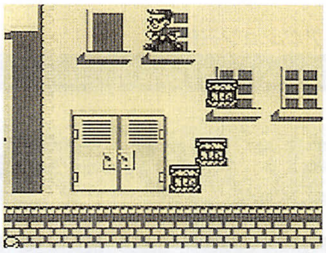
アクション　カートリッジ

エピック・ソニーレコード　12月発売　3500円[込]　1メガ

映画『ハドソン・ホーク』が、アクションゲームで登場だ。このゲームは3つの大きなステージに分かれている。パズルやトラップなどの仕掛けをうまくかわしながら、指令されたアイテムを盗むことがキミの目的だ。敵にはボールを投げてやっつけることができるぞ。

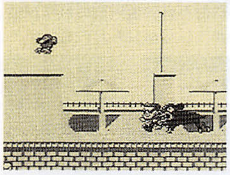


⬆ホイホイ綱渡り。金も取らなくっちゃ。



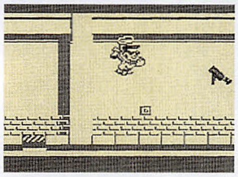
⬆標的はレオナルド・ダ・ビンチの名作だ。

キミもブルース・ウィリスだ



⬅舞台は15世紀のイタリア。ストーリーの設定も映画と同じなのだ。

華麗な怪盗



⬅お初の仕事は、オークションハウスから馬の彫刻を盗むことだ。

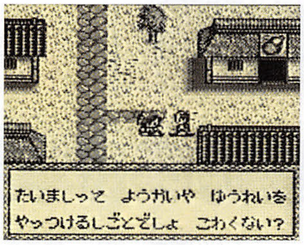
GB ゲームボーイ 隠忍伝説(仮題)

RPG　バックアップカートリッジ

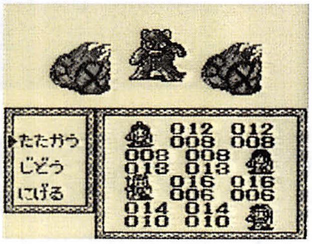
バンプレスト　'92年2月下旬発売　4980円(予価)[込]　2メガ

このゲームは『鬼忍降魔録ONI』の続編。日本が舞台のトップビュー型のRPGだ。今回は最大4人パーティーで冒険をしていくぞ。前作との違いは戦闘のシステムが変わったこと。オートバトルを採用して、バリバリのアニメーションで壮絶な戦いを見せてくれるのだ。

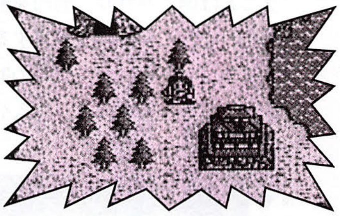
⬅妖術の数は60種類以上もある。

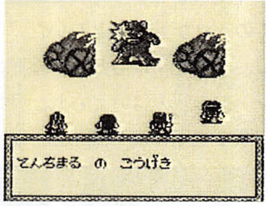


⬅自動戦闘(日本語風)を採用。



妖術でぶっとばしちゃえ!





⬅主人公は高野丸。前作で活躍した天地丸も登場する。

GB ゲームボーイ アルタードスペース

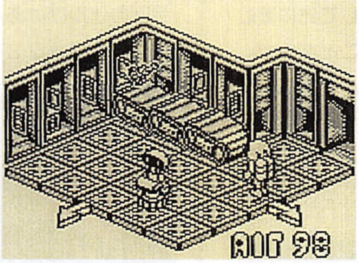
アクション パズル　カートリッジ

エピック・ソニーレコード　11月29日発売　3500円[込]　1メガ

斜め見下ろし型で構成された部屋のなかを、いろいろなトラップを解きながら進んでいく3Dアクションパズルゲームなのだ。舞台は2020年の宇宙船。敵と戦いながら、宇宙船の最上階にある脱出用カプセルを目指すのだ。250にも及ぶ、奇妙な部屋がキミを待ってるぞ。

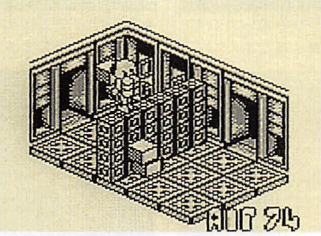
罠にハマってドッキンコ!!

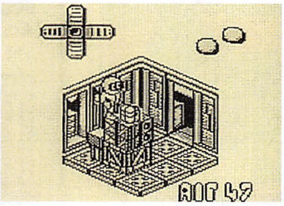




⬅ファミコン版『ソルスティス』のゲームボーイ版として開発された。

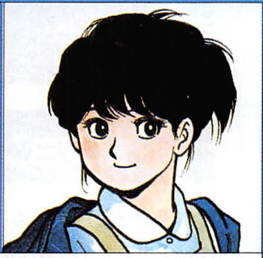
⬅ちょっとイジワルな仕掛けがあったりしてホントに悔しいの。





⬆斬新な3D画面。複雑そうだけど、操作方法はカンタンなのじゃよ。

森下万里子の謎のゲーム未確認情報



●こんにちは、万里子です。さっそく情報、いきますね。

●まずハドソンさん。『不思議の海のナディア』をPCエンジンのスーパーCD-ROMで開発中です。

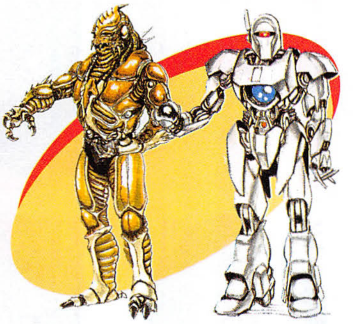
●アテナさんはスーパーファミコンで、ボーリングのゲームを'92年2月上旬に発売する予定です。

●レーザーソフト・日本テレネットさんは、RPGの超大作をPCエンジンで開発中とのことです。

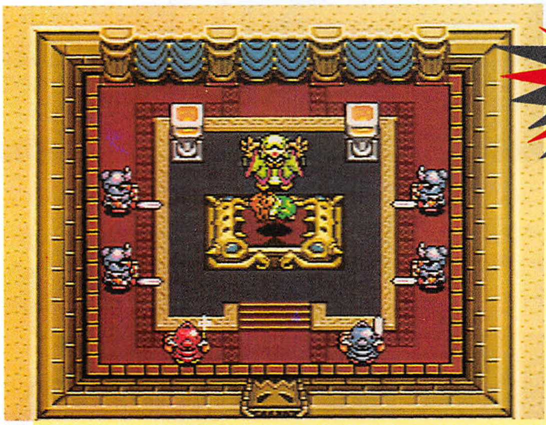
●では、また。　(森下万里子)



⬆『飛龍の拳Ⅳ(仮題)』の画面を入手。スーパーファミコンで、'92年の1月発売。



⬆PCエンジンで発売予定の『サイバードッジ』のキャライラスト。カッコいいっ!



特報

ゼルダの伝説
-神々のトライフォース-

お待たせしましたっ！　あの『ゼルダ』の新作が、いよいよ発売されるのだ。前作をやった人もやってない人も、スーパーファミコンを持ってるんなら必ずやれ。持ってなきゃ買ってでもやれ。絶対だ！

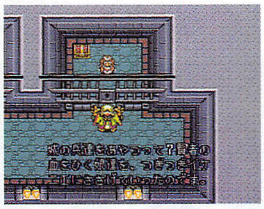
SF スーパーファミコン	アクションRPG	バックアップカートリッジ
	任天堂　11月21日発売　8000円［込］	8メガ

『ゼルダの伝説』から6年。さらにパワーアップして登場!!

聖なる地に存在したトライフォース。触れた者のいかなる望みも叶えてくれるというそれを探しに、多くの人々が聖地へと赴いた。しかし、それを手にしたのは盗賊ガノン。彼の望みは叶えられ、聖地は邪悪な気配に満ち満ちた。国王は7人の賢者に命じ、聖地への入り口を封印した。ところが、司祭アグニムは国王を葬り、封印を解かんと、いけにえを7人用意する。7人目のいけにえ、ゼルダ姫の助けを求める声を聞きつけ、主人公は城のなかへと潜入した……。

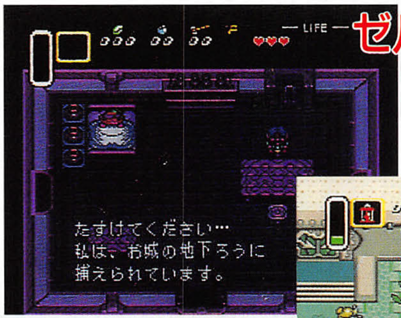


➡聖地にはもはや、邪悪な雰囲気しか残らない。



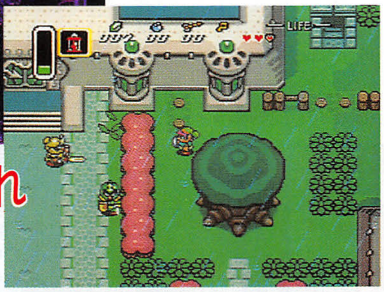
➡聖地を封印した7賢者の娘がいけにえに……。

ゼルダ姫の声……



⬅夜、家で寝ている主人公の耳に、ゼルダ姫の必死の叫びが届く。この声に導かれ、主人公のおじが城に向かう。しかしおじの命は……。

雷雨のなかを走れ

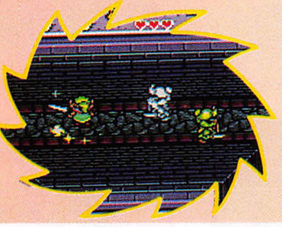


➡家を出たとたん、大雨と雷が主人公を襲う！　このあたりの演出は、映画を超える迫力があるぞ。

アクションが増えた

Bボタンを押し続けることによって、通常の攻撃よりも威力のある回転斬りができる。ほかにも水中を泳いだり、高いところから飛び降りたりと、アクションの幅が増えたのだ。

必殺技・回転斬り!!



➡通常攻撃の2倍の威力がある回転斬り。ただ、いったん方向を定めたら変更できないので、無防備になる。

泳ぐーー!!

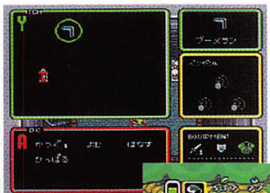


飛び降りるー！



アイテムが増えた

使用できるアイテムの数もぐーんと増えた。アイテム欄の広さから見てもわかるだろう。これらのアイテムをうまく利用して先に進むことも、このゲームでは大切なことなのだ。



⬅この広ーいアイテム欄を見よ。スタートボタンでこの画面を出して、選択したあとYボタンで使用する。



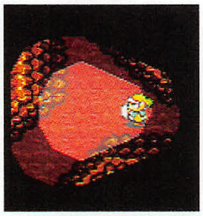
➡これは虫取り網。これで虫をつかまえておくといいコトが？



⬅アイスロッド。いったん凍った敵は、2度と復活しないのだ。魔法の力を使うので、画面左上に注意ね。

謎解きが複雑になった

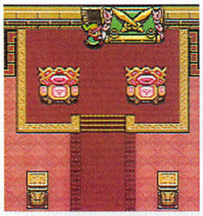
木を燃やしたり、壁を爆弾で壊したり。前作でもいろんな仕掛けがあったよね。ところが、今回の仕掛けはあんなもんじゃない。複雑さには、スタッフも絶大な自信を持っているぞ。



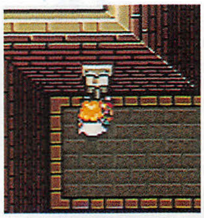
⬆カンテラを持っていないと、真っ暗なのだ。



⬆隠しアイテムはあちこちにある。探してみよう。



⬆押さないと開かない扉。扉の形をしてないものも。



⬆かと思えば、引っぱるものもある。オーエス。

捕らえられたゼルダ姫を助け出すのが第一の目的だ!!

まずはゼルダ姫の声を頼りに城へ潜入し、姫を助けるのだ。外に出ようとすると、とおせんぼされて出られないけど、その人たちに話しかけると、基本操作を教えてくれるよ。



➡姫の声に誘われて来た城の外。なんか怪しい。

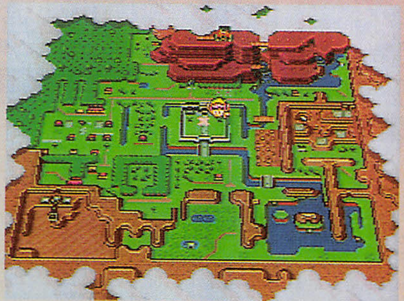


➡檻の前には強そうな敵が。腕に注意しろ！



➡無事に姫を助け出すと、神父さんがつぎの目的を教えてくれるのだ。

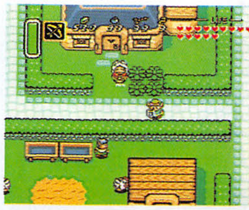
これが地上の全体図だ！



⬅外にいるときにXボタンを1回押すと自分の周辺の地図、2回押すとこの画面になる。でもホントにこれだけ!?

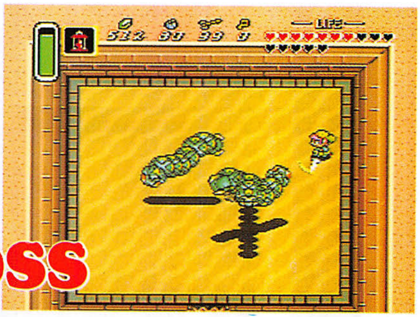
その先には、長―――い冒険が待ち受けているぞ!!

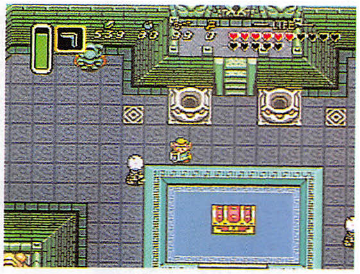
姫を救出したあとは、いろんな人の情報を聞いて、さまざまな地へ冒険の旅をしよう。全体マップに示された印を見ながら進むのだ。アイテムを駆使して、人々の情報を整理しながら進んでいけば、難しい謎もきっと解けるはず。アクションRPGとはいっても、アクション的な難易度はそれほど高くはない。むしろRPGとしてのストーリー展開と、謎解きに重点を置いているので、アクションが苦手な人にも十分に遊べるゲームだ。



⬅街ができたのだ。お店や占い屋などがあるぞ。

BOSS





⬆砂漠の洞窟のボス。3匹がかりで、地に潜りながら襲いかかってくるぞ。

⬆こりゃまたずいぶんと大きな宝箱。なかにはなにが入っているのかな？　いいものだといいな。

伝説の剣マスターソード



⬅マスターソードとは、魔の力を撃退する力を持つ剣。これさえあれば百人力だ！



⬅砂漠の洞窟。中央の敵はビームを放ってくるのだ！

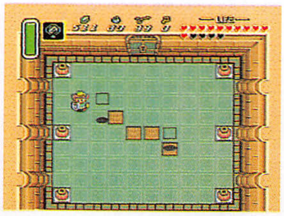


➡ボールが転がってくる。こーんな大きいボールも！

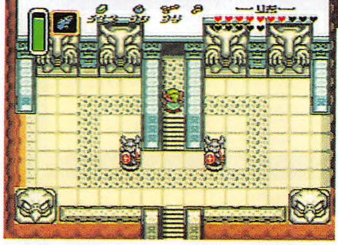
主人公の目的は、いけにえとして闇の世界に送り込まれた6人の少女を救い、ガノンを倒すこと。そしてトライフォースに、新しい願いを叶えてもらうのだ。謎を解き、クリアーを目指せ！



➡おなじみのお店。こんどはちゃんと街のなかにある。

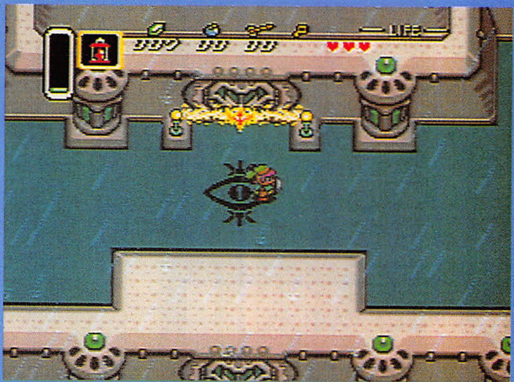


⬆床のタイルがはがれて、主人公めがけて襲ってくるのだっ！　ひー！



⬅これは神殿の入り口。でもどこにあるかはヒミツ。

謎の結界。この部屋は……？



➡最初のお城にあるこの不気味な場所。不思議な光がバリアーになっていて、なかに入ることができないのだ。もしやここは!?

THE Schedule

ファミコン

10月発売のソフト

発売日	ソフト
12日	○SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士＜バンダイ＞ 8200円(予価)/バックアップカートリッジ
25日	○カオスワールド＜ナツメ＞ 7000円/バックアップカートリッジ
25日	○たいむゾーン＜シグマ＞ 6200円/カートリッジ
25日	○グレートディール＜ヘクト＞ 6800円/カートリッジ
25日	○ぷよぷよ＜徳間書店＞ 600円[込]/ディスクライター書き換え
26日	○特救指令ソルブレイン＜エンジェル＞ 6000円(予価)/カートリッジ
10月～11月	○ファミコンジャンプ'91 最強の7人＜バンダイ＞ 8500円(予価)/バックアップカートリッジ

11月発売のソフト

発売日	ソフト
1日	○モノポリー＜トミー＞ 6800円/カートリッジ
15日	○ラディア戦記 黎明篇＜テクモ＞ 6900円/バックアップカートリッジ
15日	○少年アシベ ネパール大冒険＜タカラ＞ 6980円/カートリッジ
15日	○パチ夫くん4＜ココナッツジャパン＞ 8800円/カートリッジ
15日	○スターウォーズ＜ビクター音楽産業＞ 6700円/カートリッジ
15日	○地底戦空バゾルダー＜ソフエル＞ 5900円/カートリッジ
22日	○みんなのたあ坊のなかよし大作戦＜キャラクターソフト＞ 3980円/カートリッジ
22日	○燃えプロ 最強編＜ジャレコ＞ 6700円/カートリッジ
29日	○アメリカ横断ウルトラクイズ＜トミー＞ 7800円(予価)/カートリッジ
29日	○ファミコン囲碁入門＜アイマックス＞ 6500円/バックアップカートリッジ
29日	○ランパート＜コナミ＞ 5800円/カートリッジ
29日	○バナナン王子の大冒険＜タカラ＞ 5900円/カートリッジ
29日	○スノーブラザース＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
中旬	○テトリス2+Bombliss＜ビー・ピー・エス＞ 6500円/バックアップカートリッジ
下旬	○ザ・ブルーマリーン＜ホット・ビィ＞ 6300円/カートリッジ
下旬	○キャリバー50＜ビスコ＞ 8800円/カートリッジ
	○ギミック!＜サン電子＞ 6200円/カートリッジ
	○大工の源さん＜アイレム＞ 6500円/カートリッジ

12月発売のソフト

発売日	ソフト
6日	○ロックマン4～新たなる野望～＜カプコン＞ 7800円(予価)/カートリッジ
6日	○アンタッチャブル＜アルトロン＞ 6800円/カートリッジ
6日	○平成天才バカボン＜ナムコ＞ 5800円/カートリッジ
9日	○オフザーケン＜徳間書店＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
13日	○つるピカハゲ丸～つるセコの証～＜ジャレコ＞ 6300円/カートリッジ
13日	○東京パチスロアドベンチャー＜ココナッツジャパン＞ 6800円/カートリッジ
13日	○T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト＜コナミ＞ 6900円/カートリッジ
14日	○ヨッシーのたまご＜任天堂＞ 4900円[込]/カートリッジ
20日	○タイニートゥーン アドベンチャーズ＜コナミ＞ 4900円/カートリッジ
20日	○伝染るんです。かわうそハワイへ行く。＜タカラ＞ 6800円/カートリッジ
20日	○ダイナマイト バットマン＜サン電子＞ 6500円/バックアップカートリッジ
20日	○爆笑! 人生劇場3＜タイトー＞ 6400円/カートリッジ
20日	○信長の野望・武将風雲録＜光栄＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
20日	○ファミスタ'92＜ナムコ＞ 5000円/カートリッジ
20日	○チキチキマシン猛レース＜アトラス＞ 6800円/カートリッジ
20日	○モンスターメーカー～7つの秘宝＜ソフエル＞ 6800円/バックアップカートリッジ
中旬	○パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ!＜アイレム＞ 5800円/カートリッジ
中旬	○テクモスーパーボウル＜テクモ＞ 7800円/バックアップカートリッジ
	○バトルストーム＜ヨネザワPR21＞ 5800円/カートリッジ
	○バトルトード＜メサイヤ(NCS)＞ 6500円/カートリッジ
	○ギミア・ぷれいく 史上最強のクイズ王決定戦＜ヨネザワPR21＞ 9800円/カートリッジ
	○バーズテイルII＜ポニーキャニオン＞ 7000円/バックアップカートリッジ
	○第2次スーパーロボット大戦＜バンプレスト＞ 8200円(予価)/バックアップカートリッジ
	○アスミッくんランド＜アスミック＞ 6300円(予価)/カートリッジ
	○鳥人戦隊ジェットマン＜エンジェル＞ 6000円(予価)/カートリッジ
	○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞ 5900円/バックアップカートリッジ
	○バッキーオヘア＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
	○ベスト競馬・ダービースタリオン＜アスキー＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ

'92年1月発売のソフト

発売日	ソフト
24日	○ビジネスウォーズ 最強の企業戦士 M&A＜ヘクト＞ 9700円/カートリッジ
	○F1サーカス＜日本物産＞ 6600円/バックアップカートリッジ
	○太陽の勇者ファイバード＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
	○ファイアーエムブレム外伝＜任天堂＞ 6000円[込]/バックアップカートリッジ
	○がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
	○エーシーズ・アイアンイーグル3(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ
	○パズロット＜サミー工業＞ 価格未定/カートリッジ
	○AD&D ドラゴン・オブ・フレイム＜ポニーキャニオン＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○ドンドコドン2＜タイトー＞ 5900円/カートリッジ
	○ピザポップ(仮題)＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

発売日	ソフト
2月	○いけいけ熱血ホッケー部＜テクノスジャパン＞ 6200円/カートリッジ
2月	○マジックキャンドル＜サミー工業＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
2月	○麻雀大戦＜日本物産＞ 6600円/バックアップカートリッジ
2月	○将棋名鑑'92＜ヘクト＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○ミッキーマウス 夢ふうせん＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○ムーンクリスタル＜ヘクト＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○桝添要一の朝までファミコン(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○1999(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○リトルサムソン＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○バトルベースボール＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
3月～4月	○レッドアリーマーII(仮題)＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

発売日	ソフト
	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞ 4980円(予価)/カートリッジ
	○BIGFOOT＜アクレイムジャパン＞ 4980円(予価)/カートリッジ
	○ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃!!ウルトラ兄弟＜ユタカ・バンダイ＞ 7800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○SPOT＜ビー・ピー・エス＞ 5500円(予価)/カートリッジ
	○ルーンマスター＜ユタカ・バンダイ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○トリトーン＜ザイン・ソフト＞ 6800円(予価)/カートリッジ
	○KABUTO＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	○シルヴァ・サーガ＜セタ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○スーパードッグブービー～赤ちゃん大ぼうけんの巻～＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞ 7800円/カートリッジ
	○スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞ 価格未定/カートリッジ
	○シャンカラ 陰謀の惑星＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
	○幻獣創世紀＜日本物産＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ジャストブリード＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○デ・ジャヴ2＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○怪盗シュガー＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	○ロッキー(仮題)＜サミー工業＞ 価格未定/カートリッジ
	○SDガンダムガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー＜ユタカ・バンダイ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○セイバーキッズ＜エンジェル＞ 価格未定/カートリッジ
	○バルセロナ'92(仮題)＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ
	○ダブルムーン伝説＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

10月発売のソフト

発売日	ソフト
25日	○SUPER E.D.F.＜ジャレコ＞ 8700円/カートリッジ
29日	○ファイナルファンタジーIV イージータイプ＜スクウェア＞ 9000円/バックアップカートリッジ
31日	○悪魔城ドラキュラ＜コナミ＞ 8800円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

発売日	ソフト
21日	○ゼルダの伝説-神々のトライフォース-＜任天堂＞ 8000円[込]/バックアップカートリッジ
29日	○雷電伝説＜東映動画＞ 8700円/カートリッジ
下旬	○JOE&MAC 戦え原始人＜データイースト＞ 8500円(予価)/カートリッジ
下旬	○弟切草＜チュンソフト＞ 8800円[込]/カートリッジ
下旬	○ディメンションフォース＜アスミック＞ 8500円/カートリッジ
	○SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産＜エンジェル＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
	○スーパーファイヤープロレスリング＜ヒューマン＞ 8500円(予価)/カートリッジ
	○ダンジョンマスター＜ビクター音楽産業＞ 9800円/バックアップカートリッジ

12月発売のソフト

発売日	ソフト
13日	○スーパーワギャンランド＜ナムコ＞ 8300円/カートリッジ
13日	○ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻＜エポック社＞ 8800円/カートリッジ
18日	○レミングス＜サン電子＞ 8500円/バックアップカートリッジ
20日	○スーパー信長の野望・武将風雲録＜光栄＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
中旬	○スーパー上海 ドラゴンズアイ＜ホット・ビィ＞ 7800円/カートリッジ
中旬	○サンダースピリッツ＜東芝EMI＞ 8600円/カートリッジ
下旬	○F-1 GRAND PRIX＜ビデオシステム＞ 8800円(予価)/カートリッジ
	○ロマンシング サ・ガ＜スクウェア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ラグーン＜ケムコ＞ 8500円[込]/バックアップカートリッジ
	○スーパーチャイニーズワールド＜カルチャーブレーン＞ 8800円/カートリッジ
	○北斗の拳5＜東映動画＞ 8900円(予価)/カートリッジ
	○バトルコマンダー＜バンプレスト＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○スーパーフォーメーションサッカー＜ヒューマン＞ 7700円(予価)/カートリッジ
	○反省ザルジローくんの大冒険＜ナツメ＞ 価格未定/カートリッジ
	○シムアース＜イマジニア＞ 9800円/バックアップカートリッジ

'92年1月発売のソフト

発売日	ソフト
11日	○高橋名人の大冒険島＜ハドソン＞ 8500円/カートリッジ
下旬	○S・T・G＜アテナ＞ 8900円(予価)/カートリッジ
下旬	○スーパーカップサッカー(仮題)＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○蒼槍神雷伝説「MUSYA」＜DATAMポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ
	○飛龍の拳IV(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 8800円(予価)/カートリッジ
	○スーパーバーディ・ラッシュ(仮題)＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
	○アクスレイ＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
	○プロフットボール(仮題)＜イマジニア＞ 7900円/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

発売日	ソフト
2月	○トップレーサー＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○バズー! 魔法世界＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○ラストファイターツイン(仮題)＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○超攻合神サーディオン＜アスミック＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
3月	○機甲警察メタルジャック＜アトラス＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○ヘラクレスの栄光(仮題)＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○スーパーアレスタ＜東宝＞ 8500円(予価)/カートリッジ
3月～4月	○ファランクス＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
3月～4月	○斬＜ウルフチーム＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
3月～4月	○摩訶摩訶＜シグマ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
4月	○おざなりダンジョン＜DATAMポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ
4月	○サイバリオン＜東芝EMI＞ 価格未定/カートリッジ
4月	○シェラザード伝説 黄金の帝国＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
6月	○つっぱり大相撲-立身出世編＜テクモ＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○甲子園2＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
7月～8月	○ヒーローウォーズ＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
9月	○パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド(仮題)＜メルダック＞ 価格未定/カートリッジ
10月	○バック・トゥ・ザ・フューチャー2(仮題)＜東芝EMI＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ダブルドラゴン(仮題)＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
'92年	○F-1エキゾースト・ヒート＜セタ＞ 8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○F1(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/カートリッジ
'92年	○初代熱血硬派くにおくん＜テクノスジャパン＞ 8900円/バックアップカートリッジ
'92年	○ノスフェラトゥ＜セタ＞ 8800円[込]/カートリッジ
'92年	○シルヴァ・サーガ＜セタ＞ 8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○MOTHER II (仮題)＜任天堂＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ウルティマVI(仮題)偽りの予言者＜ポニーキャニオン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

発売日	ソフト
	○スーパー麻雀大会＜光栄＞ 価格未定/カートリッジ
	○ダイナウォーズ＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
	○信長公記＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
	○ナグザットスーパーピンボール(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/カートリッジ
	○ドラゴンスレイヤー 英雄伝説＜エポック社＞ 9800円/バックアップカートリッジ
	○アースライト＜ハドソン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ドラゴンクエストV 天空の花嫁＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ポッパーズ＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパーノヴァ＜コピアシステム＞ 価格未定/カートリッジ
	○ウィザードリィV＜アスキー＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ソングマスター＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
	○芹沢信雄のバーディトライ(仮題)＜東宝＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○真・女神転生＜アトラス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○パチ夫くん(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	○3DゴルフII(仮題)＜ティーアンドイーソフト＞ 価格未定/カートリッジ
	○ハットトリックヒーロー＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○ソルスティスII(仮題)＜EPIC・ソニー＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○鈴木亜久里のF1スーパードライビング＜ジー・アミューズメンツ＞ 価格未定/カートリッジ
	○マイト・アンド・マジックbook2＜ジー・アミューズメンツ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○トールキンの「指輪物語」＜ジー・アミューズメンツ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○マジックソード＜カプコン＞ 8500円(予価)/カートリッジ
	○ブレス・オブ・ファイア～竜の戦士～＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ワンダーブック＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ
	○キャプテン翼III＜テクモ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○サイバーナイト＜トンキンハウス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○中嶋悟SUPER F-1 HERO(仮題)＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
	○ミステリーサークル＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパーガチャポンワールド SDガンダムX＜ユタカ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ストリートファイターII＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ
	○ソウルブレイダー＜エニックス＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパーウルトラベースボール2(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
	○ロケッティア＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/カートリッジ

PCエンジン

10月発売のソフト

発売日	ソフト
11日	○クイズアベニュー2＜NECアベニュー＞ 6000円/CD-ROM
18日	○ワールドサーキット＜ナムコ＞ 5800円/Huカード
25日	○ドラゴンスレイヤー英雄伝説＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
25日	○ポピュラス ザ・プロミストランド＜ハドソン＞ 5800円/スーパーCD-ROM専用
25日	○天使の詩＜RIOT・日本テレネット＞ 7400円/スーパーCD-ROM専用
25日	○バニラシンドローム＜日本物産＞ 6900円/CD-ROM

11月発売のソフト

発売日	ソフト
8日	○タイムクルーズII＜フェイス＞ 7200円/Huカード
8日	○プリンス・オブ・ペルシャ＜リバーヒルソフト＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
15日	○マジカルチェイス＜パルソフト＞ 7800円/Huカード
15日	○マイトアンドマジック＜NECアベニュー＞ 7200円/CD-ROM
22日	○雷電＜ハドソン＞ 7200円/Huカード
29日	○スーパーメタルクラッシャー＜パック・イン・ビデオ＞ 6200円/Huカード
29日	○将棋 初心者無用＜ホームデータ＞ 7300円/Huカード
29日	○ファイティングラン＜日本物産＞ 6900円/Huカード
29日	○モンスタープロレス＜アスク講談社＞ 6800円(予価)/Huカード
29日	○エフェラ アンド ジリオラ＜ブレイングレイ＞ 7200円/CD-ROM
29日	○ロード オブ ウォーズ＜システムソフト＞ 6800円/スーパーCD-ROM両対応
中旬	○スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞ 6800円/CD-ROM
下旬	○レディ・ファントム＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 6980円/スーパーCD-ROM専用
	○ソーサリアン＜ビクター音楽産業＞ 7200円/CD-ROM
	○コリューン＜ナグザット＞ 6800円(予価)/Huカード
	○バブルガムクラッシュ＜ナグザット＞ 7200円/Huカード
	○麻雀覇王伝 カイザーズクエスト＜ユー・ピー・エル＞ 価格未定/Huカード

12月発売のソフト

発売日	ソフト
6日	○ドラえもん のび太のドラビアンナイト＜ハドソン＞ 5800円/Huカード
6日	○スーパーシュヴァルツシルト＜工画堂スタジオ＞ 7800円(予価)/CD-ROM
13日	○バリスティックス＜ココナッツジャパン＞ 6900円/Huカード
13日	○秘宝伝説 クリスの冒険＜パック・イン・ビデオ＞ 6800円(予価)/CD-ROM
13日	○太平記＜インテック＞ 6800円/CD-ROM
18日	○IQ PANIC＜アイ・ジー・エス＞ 8900円/CD-ROM
20日	○ブロウニング＜RIOT・日本テレネット＞ 6980円/スーパーCD-ROM専用
20日	○スーパー桃太郎電鉄II＜ハドソン＞ 6800円/Huカード
20日	○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン＜アトラス＞ 6800円/CD-ROM
27日	○ドラゴンセイバー＜ナムコ＞ 6800円/Huカード
中旬	○らんま1/2-とらわれの花嫁-＜メサイヤ(NCS)＞ 6800円/CD-ROM
中旬	○スパイラルウェーブ＜メディアリング＞ 価格未定/Huカード
下旬	○キャンペーン版大戦略II＜マイクロキャビン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ゼロウイング＜ナグザット＞ 7200円(予価)/CD-ROM
	○天外魔境II 卍MARU＜ハドソン＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
	○R・TYPE Complete CD＜アイレム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○サイバードッジ＜トンキンハウス＞ 価格未定/Huカード
	○なりトレ～ザ・スゴロク'92～＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM両対応
	○あげだま＜日本電気HE＞ 価格未定/Huカード

'92年1月発売のソフト

発売日	ソフト
17日	○ミズバク大冒険＜タイトー＞ 7200円/Huカード
	○冒険男爵ドン＜アイマックス＞ 6800円/Huカード
	○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス6号＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM

'92年2月以降発売のソフト

発売日	ソフト
2月	○パチ夫くん 十番勝負＜ココナッツジャパン＞ 7900円/Huカード
2月	○未来少年コナン(仮題)＜RIOT・日本テレネット＞ 6980円/スーパーCD-ROM専用
3月	○カラーウォーズ＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/CD-ROM
3月	○トイレキッズ＜メディアリング＞ 価格未定/Huカード
3月～4月	○ココロン＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
3月～4月	○夢幻戦士ヴァリス＜RIOT・日本テレネット＞ 6980円/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ライザンバーIII＜データウエスト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○双截龍II(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ウィザードリィ(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○川のぬし釣り2(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○つっぱり大相撲＜ナグザット＞ 価格未定/Huカード
'92年	○パワーゲイトスペシャル(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

発売日	ソフト
	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○雷電＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○スターパロジャー＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○銀河お嬢様伝説YUNA＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○クイズの星(仮題)＜サン電子＞ 6500円/スーパーCD-ROM専用
	○TVスポーツ・ベースボール＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/Huカード
	○TVスポーツ・バスケットボール＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/Huカード
	○IT'S CAME FROM THE DESERT＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	○ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
	○レインボーアイランド＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○ワードナの森＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○TATSUJIN＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
	○ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞ 価格未定/Huカード
	○ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード
	○ああっ 女神さまっ＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/Huカード
	○フォゴットンワールド＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/CD-ROM
	○神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/CD-ROM

青い文字のゲームは、発売日や価格に変更があったソフトです。赤い文字のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。

○ホラーストーリー＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
○チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
○ゲイングランド＜NECアベニュー＞ 価格未定/未定
○天地を喰らう＜NECアベニュー＞ 価格未定/未定
○マーブルマッドネス＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
○ピーターパックラット＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
○ボナンザブラザーズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/未定
○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/Huカード
○マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
○LOOM＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ライジング・サン＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
○太閤記(仮題)＜アスク講談社＞ 8500円(予価)/CD-ROM
○斬＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
○TVスポーツ・アイスホッケー＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/Huカード
○極楽中華大仙＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
○マミーヘッド＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
○アルガノス＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM両対応
○21エモン(仮題)＜日本電気HE＞ 価格未定/未定
○コズミックファンタジー3(仮題)＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○トップをねらえ!＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○BURAI II (仮題)＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞ 価格未定/Huカード
○ファージスの邪皇帝＜ヒューマン＞ 価格未定/CD-ROM
○モンスターメーカー＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
○スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
○宇宙戦艦ヤマト＜ヒューマン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○F1サーカス スペシャル ポールトゥウィン＜日本物産＞ 価格未定/CD-ROM
○ザ・プロ野球II (仮題)＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ゲート・オブ・サンダー＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○改造町人シュビビンマン3＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/CD-ROM
○不思議の海のナディア＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ロードス島戦記＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM両対応

メガドライブ

10月発売のソフト

11日 ○ソードオブソダン＜セガ＞ 6000円/カートリッジ
18日 ○スパイダーマン＜セガ＞ 6000円/カートリッジ
25日 ○イースIII ワンダラーズ フロム イース＜RIOT・日本テレネット＞ 8700円/バックアップカートリッジ
25日 ○魔王連獅子＜タイトー＞ 6800円/カートリッジ
25日 ○ワンダーボーイV モンスターワールドIII＜セガ＞ 7000円/バックアップカートリッジ
31日 ○将棋の星＜ホームデータ＞ 6700円/カートリッジ

11月発売のソフト

1日 ○ブロックアウト＜セガ＞ 6000円/カートリッジ
2日 ○ドラゴンズアイプラス上海III＜ホームデータ＞ 5800円/カートリッジ
15日 ○ビーストウォリアーズ＜RIOT・日本テレネット＞ 8400円/カートリッジ
15日 ○ルナーク＜タイトー＞ 6800円/カートリッジ
19日 ○ローリングサンダー2＜ナムコ＞ 7000円/カートリッジ
22日 ○ファンタジア＜セガ＞ 4800円/カートリッジ
29日 ○エグザイル＜RIOT・日本テレネット＞ 8900円/バックアップカートリッジ
下旬 ○キャリバー50＜ビスコ＞ 8300円/カートリッジ
下旬 ○乱世の覇者＜アスミック＞ 9800円/バックアップカートリッジ
下旬 ○スラップファイトMD＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
下旬 ○三國志II＜光栄＞ 価格未定/バックアップカートリッジ

12月発売のソフト

6日 ○忍者武雷伝説＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
13日 ○魔獣羅＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
13日 ○太平記＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
20日 ○ゴールデンアックスII＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
20日 ○信長の野望・武将風雲録＜光栄＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
20日 ○DAHNA～女神誕生～＜アイ・ジー・エス＞ 8900円/カートリッジ
27日 ○F1サーカスMD＜日本物産＞ 7500円(予価)/バックアップカートリッジ
上旬 ○ノスタルジア＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
上旬 ○惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
上旬 ○ファイティングマスターズ＜トレコ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
上旬 ○ヘビー ノバ＜マイクロネット＞ 価格未定/CD-ROM
中旬 ○ワニワニWorld＜KANEKO＞ 6600円/カートリッジ
中旬 ○中嶋悟F-1 GRAND PRIX＜バリエ＞ 7500円(予価)/カートリッジ
下旬 ○スーパーファンタジーゾーン＜サン電子＞ 6800円/カートリッジ
下旬 ○タスクフォースハリアーEX＜トレコ＞ 8500円(予価)/カートリッジ
○港のトレイジア＜RIOT・日本テレネット＞ 8900円/バックアップカートリッジ
○アンデッドライン＜パルソフト＞ 8800円/カートリッジ
○天下布武＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
○LUNAR -THE SILVER STAR-＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
○闘技王キングコロッサス＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
○夢幻戦士ヴァリス＜RIOT・日本テレネット＞ 8400円/カートリッジ
○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/カートリッジ
○精霊神世紀 フェイエリア＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
○ダブルドラゴン2(仮題)＜パルソフト＞ 8800円/カートリッジ
○ソルフィース＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
○アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝＜セガ＞ 4800円/カートリッジ

'92年1月発売のソフト

31日 ○テクモワールドカップ'92MD(仮題)＜シムス＞ 価格未定/カートリッジ
上旬 ○鋼鉄帝国＜ホット・ビィ＞ 7800円/カートリッジ
○JuJu伝説＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

2月 ○RPG伝説ヘポイ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月 ○ターボアウトラン＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月 ○忍者外伝＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月 ○A列車で行こう＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月 ○レミングス＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
3月 ○デトネイター・オーガン＜ホット・ビィ＞ 価格未定/CD-ROM
3月 ○バッドオーメン(仮題)＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
3月 ○アイルロード(仮題)＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
3月 ○魔法の少女シルキーリップ(仮題)＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/CD-ROM
3月 ○まじかる☆タルるートくん＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
3月～4月 ○スーパーギャルズパニック(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/CD-ROM
3月～4月 ○シャイニング・フォース～神々の遺産～＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
3月～4月 ○コズミックストーリーズ＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/CD-ROM
'92年 ○新・覇邪の封印＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年 ○シュバルツシルト＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

○牛若丸三郎太物語 24時間戦えますか?＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
○ソーサルキングダム＜メサイヤ(NCS)＞ 8800円/バックアップカートリッジ
○ツインクルテール(仮題)＜WAS＞ 価格未定/カートリッジ
○SDヴァリス＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 6800円/カートリッジ
○アリシアドラグーン＜ゲームアーツ＞ 価格未定/カートリッジ
○F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
○ベルリンの壁(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/カートリッジ
○パワードリフト＜電波新聞社＞ 価格未定/CD-ROM
○ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
○ファイヤープロレスリング外伝＜ヒューマン＞ 7000円(予価)/カートリッジ
○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
○アーネスト・エバンス＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
○アルテイン(仮題)＜トレコ＞ 価格未定/カートリッジ
○デスブリンガー＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/CD-ROM
○クライングドラゴン(仮題)＜トレコ＞ 価格未定/CD-ROM
○封神演義＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
○アルスラーン戦記＜ヒューマン＞ 価格未定/CD-ROM
○ワールドラリー＜ビスコ＞ 価格未定/CD-ROM
○ダークウィザード -蘇りし闇の魔導士-＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
○聖魔伝説「3×3EYES」＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
○シムアース＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
○ライズ・オブ・ザ・ドラゴン＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
○プリンス・オブ・ペルシャ＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
○アンビジョン・オブ・シーザーII＜マイクロネット＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
○ミュータントハンター(仮題)＜トレコ＞ 価格未定/カートリッジ
○笑ゥせぇるすまん第1巻＜コンパイル＞ 価格未定/CD-ROM
○MDアレスタ(仮題)＜コンパイル＞ 価格未定/CD-ROM
○魔天の創滅＜講談社総研＞ 価格未定/カートリッジ
○ウイングコマンダー＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
○プロ野球'92(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
○スウィッチ＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
○クイズ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM

ゲームボーイ

10月発売のソフト

18日 ○ザードの伝説＜ビック東海＞ 3980円[込]/バックアップカートリッジ
25日 ○ドラゴンズ・レアー＜EPIC・ソニー＞ 3500円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

1日 ○コナミックゴルフ＜コナミ＞ 3800円[込]/カートリッジ
8日 ○熱血高校ドッジボール部 強敵! 闘球戦士の巻＜テクノスジャパン＞ 3600円[込]/カートリッジ
15日 ○T.M.N.T.2＜コナミ＞ 3800円[込]/カートリッジ
21日 ○ウルティマ-失われたルーン-＜ポニーキャニオン＞ 4800円[込]/バックアップカートリッジ
22日 ○ポパイ2＜シグマ＞ 3500円[込]/カートリッジ
22日 ○秘伝陰陽気功法 華佗＜ヨネザワPR21＞ 3500円[込]/カートリッジ
29日 ○アルタードスペース＜EPIC・ソニー＞ 3500円[込]/バックアップカートリッジ
29日 ○中嶋悟F1ヒーローGB＜バリエ＞ 3500円[込]/カートリッジ
○スーパーチャイニーズランド2＜カルチャーブレーン＞ 3980円[込]/カートリッジ

12月発売のソフト

3日 ○ナムコクラシック＜ナムコ＞ 3500円[込]/カートリッジ
6日 ○ドッジボーイ＜トンキンハウス＞ 3500円[込]/カートリッジ
13日 ○バトルオブキングダム＜メルダック＞ 3800円[込]/カートリッジ
13日 ○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞ 3500円[込]/カートリッジ
13日 ○パチンコ西遊記＜ココナッツジャパン＞ 3900円[込]/カートリッジ
13日 ○サガイア＜タイトー＞ 3600円[込]/カートリッジ
13日 ○忍者龍剣伝 摩天楼決戦＜テクモ＞ 3800円[込]/カートリッジ
13日 ○ワールドビーチバレー 1991 GB CUP＜アイ・ジー・エス＞ 3900円[込]/カートリッジ
14日 ○ヨッシーのたまご＜任天堂＞ 2900円[込]/カートリッジ
17日 ○雀卓ボーイ＜ナムコ＞ 3500円[込]/カートリッジ
20日 ○モノポリー＜トミー＞ 3980円[込]/カートリッジ
20日 ○アメリカ横断ウルトラクイズ2＜トミー＞ 3980円[込]/カートリッジ
20日 ○絶対無敵ライジンオー＜トミー＞ 3300円(予価)/カートリッジ
20日 ○機甲警察メタルジャック＜タカラ＞ 3800円[込]/カートリッジ
25日 ○がんばれゴエモン～さらわれたエビス丸＜コナミ＞ 3800円[込]/カートリッジ
26日 ○桃太郎伝説外伝＜ハドソン＞ 4500円[込]/バックアップカートリッジ
27日 ○しっぽでブン＜バップ＞ 3800円[込]/カートリッジ
上旬 ○時空の覇者 Sa・Ga3 [完結編]＜スクウェア＞ 4900円[込]/バックアップカートリッジ
中旬 ○ピータン＜KANEKO＞ 3600円[込]/カートリッジ
中旬 ○ロックマンワールド2＜カプコン＞ 3500円[込]/カートリッジ
下旬 ○ティンクル☆ポポ＜HAL研究所＞ 3400円(予価)[込]/カートリッジ
○太陽の勇者ファイバード GB＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
○きんぎょ注意報!わぴこのわくわくスタンプラリー!＜ユタカ＞ 3500円[込]/カートリッジ
○ヘラクレスの栄光(仮題)＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞ 3500円[込]/バックアップカートリッジ
○WWFスーパースターズ(仮題)＜ホット・ビィ＞ 3900円[込]/カートリッジ
○トリップワールド＜サン電子＞ 3500円[込]/カートリッジ
○ジャンケンマン＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/カートリッジ
○ウルトラマン＜ベック＞ 3500円[込]/カートリッジ

'92年1月発売のソフト

下旬 ○TWIN＜アテナ＞ 3900円[込]/カートリッジ
下旬 ○メトロイドII＜任天堂＞ 3500円[込]/カートリッジ
○セレクションII＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
○ベリウスII 復讐の邪神＜サミー工業＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
○トキオ戦鬼＜ヒューマン＞ 4500円(予価)/バックアップカートリッジ
○タイニートゥーン アドベンチャーズ＜コナミ＞ 3500円[込]/カートリッジ
○Q・bert(仮題)＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
○らんま1/2 2＜バンプレスト＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

2月下旬 ○隠忍伝説(仮題)＜バンプレスト＞ 4980円(予価)[込]/カートリッジ
2月 ○キャプテン翼VS＜テクモ＞ 4200円(予価)[込]/カートリッジ
2月 ○サイバーフォーミュラ＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
3月 ○天神怪戦2(仮題)＜メルダック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
3月～4月 ○スパイVSスパイIII(仮題)＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

○ブルームランド＜クエスト＞ 4300円[込]/カートリッジ
○SPOT＜ビー・ピー・エス＞ 3500円(予価)[込]/カートリッジ
○維新の嵐＜光栄＞ 5800円(予価)[込]/カートリッジ
○フワフワランド＜任天堂＞ 2600円[込]/カートリッジ
○LOST CITY(消えた街)＜ゲーム通信社＞ 価格未定/カートリッジ
○鉄道王II＜デービーソフト＞ 3500円[込]/カートリッジ
○ダンジョンランド＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
○ドラゴンスレイヤー外伝(仮題)＜エポック社＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
○SDガンダム SD戦国伝2天下統一編＜バンダイ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
○アレサIII＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
○ペンタドラゴン＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
○うる星やつら ミス・フォトジェニック(仮題)＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
○雀四郎＜サミー工業＞ 価格未定/カートリッジ
○ドッジ弾平＜ハドソン＞ 価格未定/カートリッジ

ゲームギア

10月発売のソフト

25日 ○ギャラガ'91＜ナムコ＞ 3500円(予価)/カートリッジ

11月発売のソフト

1日 ○忍者外伝＜セガ＞ 3500円/カートリッジ
1日 ○アックスバトラー -ゴールデンアックス伝説-＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
22日 ○クニちゃんのゲーム天国＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
29日 ○GGアレスタ＜コンパイル＞ 4800円/カートリッジ
下旬 ○ベルリンの壁＜KANEKO＞ 3800円/カートリッジ

12月発売のソフト

6日 ○ARLIEL＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
6日 ○スペースハリア＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
20日 ○ドナルドダックのラッキーダイム＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
27日 ○ヘビーウエイトチャンプ＜シムス＞ 4200円(予価)/カートリッジ
○FRAY～修行編～＜マイクロキャビン＞ 価格未定/カートリッジ

'92年1月発売のソフト

2日 ○ソニック・ザ・ヘッジホッグ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
17日 ○シャダム戦記＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

2月 ○エイリアンシンドローム＜シムス＞ 4200円(予価)/カートリッジ
2月 ○ファンタシースター外伝＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月 ○ファンタシースターAD＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
3月 ○モンスターワールドII＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

○フロッガー＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

リンクス

発売日未定のソフト

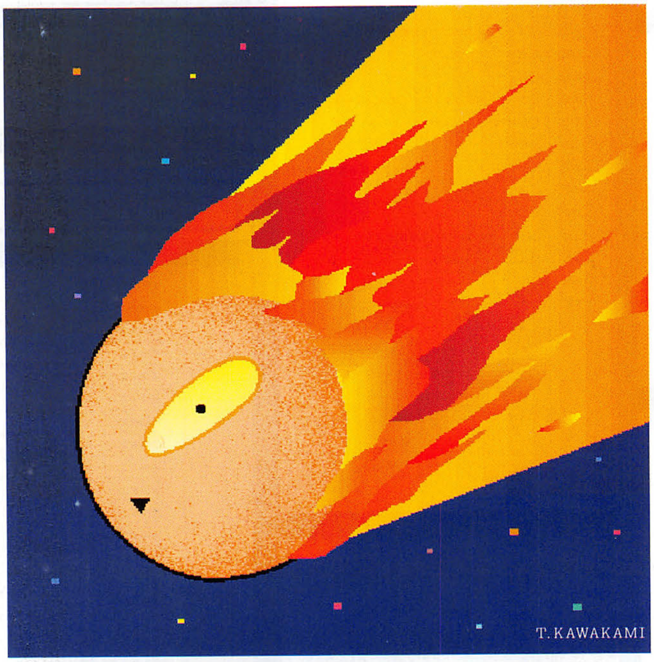
○ロボスカッシュ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 4300円/ゲームカード
○ヴィンディケーター＜アタリジャパン・ムーミン＞ 4300円/ゲームカード
○ワールド クラス サッカー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○A.P.B.＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○NFL フットボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ニンジャガイデン＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○チェッカーフラッグ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ウォーバード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○トーナメント サイバーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○グリッド ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ターボ サブ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○スクラップヤード ドック＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ピンボールジャム＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ブロックアウト＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○720°＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○S.T.U.N.ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○リンクスカジノ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ザイボット＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○シャンハイ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 4800円/ゲームカード
○バイキング チャイルド＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○LYNX LYNX＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ビル アンド テッド＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○バーバリアン ボディーガード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ハイドラ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ジオ デュエル＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ダーティ ラリー レネゲイド コップ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○アウトポスト マーズ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ロットロン＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○リーダーボード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○トキ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ベースボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○カンフー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ホーム コントローラー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○カベル＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ピット ファイター＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○メタル アーク＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ハード ドライビング＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ルード フード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○ライデン＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○カード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○バトル ユニバース＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○クリスタル マインズII＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○イシドウ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○プロビーチバレーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○スーパー スクイーク＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○スターシップ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
○パックランド＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード

＊価格の後に[込]マークがついているものは消費税込の商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

WEEKLY ファミコン通信

1991 10・25

EDITORIAL INFORMATION



—次号特集は—

ガンダムだよ！ 全員集合

RPGからシミュレーションまで……。『ガンダム』ってナンでもアリ。超新作の情報をキャッチ。

次号は **10/18** 発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：小島文隆　■編集長：塩崎剛三　■副編集長：水野震治、浜村弘一　■編集スタッフ：金田一健、鈴木賢一、鈴木弘明、二木康夫、野田稔、樹村頼子、森好正、入澤貴志、渡辺江里、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、山本伊知郎、田原誠司、中治和哉、渋谷洋一、菅野多希子、水間勇一、小林和弘、飯田真佐史、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、野口豊、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、清水早百合、大庭聖子、泉和子　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、松井雄一、川端康雄、川辺宏二、井沢利昭、佐々木幸子　■校正：唐木緑　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、長瀬ゆかり　■編集協力：上野利幸、斎藤伸、森下万里子、梶原智、美村孝之、内沢裕一、青山良、羽田隆之、野崎平路、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、新山基一、関谷窓、東谷保幸、栗原和子、木村初、斎藤範子、すがやみつる、香山リカ、キャラメルママ、STUDIO MARMALADE、ケイ・ライターズクラブ、ターニング・ポインツ、山猫有限会社　■制作協力：門ロデザインルーム、ADMIX、今井デザイン事務所、溝江由紀子、笠倉綾子、小川かをり、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、安田美代子、矢野朱美、伊藤誠司、古川誠之、高島宏之、吉田大介、中島英之、深坂憲一、辻秀和、白川千尋、小島伸行、野島弘司、小幡久美、白畠かおり、バナナグローブスタジオ　■広告営業：米澤祐子、松尾誠　■雑誌営業：吉田和彦　■出版業務：別所聖一、中尾敬子　■アメリカ駐在：ジョナサン・フィリップス　■イラスト：松下進＋ライト＆シャドウズ、桜玉吉(CEP)、川上富也、荒井清和、鈴木みそ、二木志乃、永井豪とダイナミックプロ、吉田戦車、こやま基夫、水玉蛍之丞、田中秀夫、餅月あんこ、とりうみ詳子、むたこうじ

おたより クイズ プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信編集部「○○○○○」係

CALENDAR 10.11-10.25

10.11	FRI	週刊ファミコン通信 10月25日号発売 ●クイズアベニュー2 ●ソードオブソダン
12	SAT	●SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士
13	SUN	
14	MON	
15	TUE	
16	WED	
17	THU	
18	FRI	週刊ファミコン通信 11月1日号発売 LOGiN 21号発売 ●ワールドサーキット ●スパイダーマン ●ザードの伝説
19	SAT	
20	SUN	
21	MON	
22	TUE	
23	WED	
24	THU	
25	FRI	週刊ファミコン通信 11月8日号発売 ●カオスワールド ●たいむゾーン ●グレートディール ●SUPER E.D.F. ●ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ●ポピュラス ザ・プロミストランド ●天使の詩 ●バニラシンドローム ●イースⅢ ワンダラーズ フロム イース ●魔王連獅子 ●ワンダーボーイⅤ モンスターワールドⅢ ●ドラゴンズ・レアー ●ギャラガ'91 ●ぷよぷよ

●ファミコン　●スーパーファミコン　●PCエンジン　●メガドライブ　●ゲームボーイ　●ゲームギア　●リンクス　●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時の間に☎03・3796・1916まで。

1081104



Enjoy Hudson
難易度・超ヘビー級!
アーケードで人気爆発のシューティング・ゲームが、いよいよ新登場!
11月22日発売
価格¥7,200(税別)
©1991 HUDSON SOFT
©1990 SEIBU KAIHATSU INC.
闘いの緊迫感を加速させる、
迫力の効果音&BGM!
ハンパな手強さじゃない、
ボスキャラとの超ハードな闘い!
RAIDEN
RAIDEN
RAIDEN
RAIDEN
雷電®
PC Engine
アーケードを超えたスピード感と
興奮度が、たまらなく刺激的!
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡


SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
データイースト・スーパーファミコン®用ゲーム第一弾!!
JOE&MAC
ジョー&マック
戦え原始人
T.M.
JOE MAC
2人同時プレイだ!
力を合わせてガンバロー!!
首長竜に必殺ダメージ!
恐竜に向かって勇敢にも…。
"ギャーッ"とシビレて…!?
ドウモウなピラニアも登場!
全身"火ダルマ"?!
プテラノドンの急襲だ!
恐竜が歩き回る原始時代…。
夜中に突然襲ってきた別種族たちが、
村の娘たちを連れていってしまったのだ!?
彼女たちを救い出すために選ばれた男たち、
石オノや骨を武器に出発だ!!
だけど道はゴチャゴチャ険しいし、
空飛ぶ恐竜やマンモスは手強いし…。
でも、力を合わせてガンバロー!
彼女たちを助け出したモノには、
祝福が待っているのだから!!
※画面写真はすべて業務用のものです。
また、ゲーム内容は変更されることがあります。



祝福のキスはどちらに!?
戦え、原始人!!
スーパーファミコン版ならではの
オリジナル・キャラクター、ステージも満載!
オモシロサ、熱中度もグ〜ンと倍増して、
一番進んだ"原始時代"アクション・ゲーム!!
彼女を助ければゴホウビが!
武器
原始時代に暮らす、JOEとMACの武器は"石"や"ホネ"なのだ!
ブンブン投げて、やっつけろ!!
アルマジロには合体攻撃も!
11月下旬発売予定
希望小売価格 8,500円(税別)
DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
TEL.03-3398-5317
©1991 DATA EAST CORP.
スーパーファミコン・ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

WEEKLY
ファミコン通信 no.149
定価290円(本体282円)

週刊ファミコン通信10月25日号（毎週１回金曜日発行）
第６巻　第28号　第三種郵便物認可　株式会社アスキー発行
発行人　藤井章生　編集人　小島文隆
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表)　☎03・3796・1916(編集部)

週刊ファミコン通信10・25
解けなかったあのゲームもこれで安心大攻略っ!!

ASCII

PRINTED IN JAPAN　大日本印刷 ©ASCII 1991

T4912625410293　雑誌 26254—10/25

ファミコン通信アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分にはファミコン通信編集部へのご意見、ご希望などを書いてください。裏の部分には、いままでに発売されているゲームのなかで、いちばん好きなゲーム、これから発売されるゲームのなかでいちばん欲しいゲームをそれぞれひとつずつ書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆を使ってぬりつぶしてください。▭からはみ出したり、薄かったりすると機械が読みとれない場合があります。また、はがきが折れ曲がったり、汚れていても、機械が読みとれなくなる原因になるので注意してください。

マークシート以外の住所、氏名、年齢、性別などの部分は、ペンなどで記入してもかまいません。次号発売日までにはがきを送っていただいたなかから、抽選で100名のかたに記念品をさしあげます。

●マークシート記入例

━ 良い例　　⊘ ✓ ▨ 悪い例

ファミコン通信のアンケートに答えてください

1 今週のファミコン通信の中で、おもしろかった記事はどれですか？ 下のなかからいくつでも選んでください

2 逆に、つまらなかった記事はどれですか？ 下のなかからいくつでもいいので選んでください

1	ファミ通エクスプレス	22	特集 ゲーム110番
2	ファミ通TOP30	23	アバタモ エクボ
3	緊急速報 ロケッティア	24	FF新聞
4	徹底攻略ラグーン	25	カバスシステム
5	ゲーム帝国	26	アーケードマニアック
6	アルゴ情報局	27	ルナティックLOVERS
7	クイズ脳天逆落とし	28	アイドルSTUDIO早坂好恵
8	ドラネコシアター	29	アイドルウィークリー
9	尻に目薬 目に座薬	30	NEW'S CLUB
10	クロスレビュー	31	内田雄一郎のアマい生活
11	インプレッション	32	アーケードウインドーズ3.0
12	ゲームバトルロイヤル	33	読者プレゼント
13	ザ・セレクション	34	アニマート
14	最新ゲーム大紹介	35	F1 Inside Story
15	LETTERS伝言板	36	加藤博一の代打一発！
16	ファミ通町内会	37	しあわせのかたち
17	開運占いコーナー	38	禁断の秘技
18	ライガーのトラブルスープレックス	39	速報ロマンシング サ・ガ
19	よもやま歳時記	40	速報Sa・Ga 3
20	特集ザ・リラックス	41	ショッピングインフォメーション
21	DQ タイムス	42	新着ゲーム通信

郵便はがき

料金受取人払

赤坂局承認

2252

差出有効期間
平成5年6月
30日まで
郵便切手はいりません

107 24

（受取人）
東京都港区
南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
WEEKLY ファミコン通信 編集部 行
10月25日号

編集部へのおたより

フリガナ	生年月日	性別	年齢
お名前	19 年 月 日生	男・女	歳

ご住所　　都道府県　　市区郡

☎（　　　）　　－

WEEKLY

ファミコン通信 10月25日号アンケート

鉛筆で記入してください。

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42

3 いつも買っている雑誌

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18

4 持っているゲーム機

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13

5 好きなコーナー

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12

6 嫌いなコーナー

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12

7 スーパーファミコンを持っていますか?

1 2 3 4 5

8 ゲームにかけるお金

1 2 3 4 5

9 「あんたっちゃぶる①」について

1 2 3

10 学校・職業

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15

11 読者が選ぶTOP20

いちばん好きなファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、リンクスのゲームをひとつ書いてください。

ゲーム名
メーカー名
機種名

12 期待の新作TOP20

これから発売されるファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、リンクスのゲームで欲しいものをひとつ書いてください。

ゲーム名
メーカー名
機種名

13 好きなメーカーときらいなメーカーの名前をひとつずつ書いてください。	**14** あなたの好きなアイドル歌手(女の子)の名前をふたり書いてください。
好きなメーカー	名前
きらいなメーカー	名前

3 いつも買っている雑誌は何ですか?
1 少年ジャンプ 2 その他の漫画誌 3 ログイン 4 (勝)スーパーファミコン 5 HIPPON SUPER! 6 ファミリーコンピュータマガジン 7 月刊PCエンジン 8 (勝)PCエンジン 9 PCエンジンFAN 10 GB LIFE 11 ゲームボーイマガジン 12 ゲームボーイ 13 The スーパーファミコン 14 BEEPメガドライブ 15 メガドライブFAN 16 その他のゲーム誌 17 アイドル誌 18 その他

4 あなたが今持っている家庭用ゲーム機は何ですか?
答えはいくつあってもかまいません。
1 ファミコン 2 スーパーファミコン 3 ゲームボーイ 4 PCエンジン 5 PCエンジンCD-ROM 6 PCエンジンGT 7 メガドライブ 8 ゲームギア 9 リンクス 10 ネオ・ジオ 11 パソコン 12 その他 13 持っていない

5 "NEW'S CLUB" のなかで、あなたの好きなコーナーはどれですか?
答えはいくつあってもかまいません。
1 グッズ 2 レジャー 3 イート 4 アニメーション 5 アイテム 6 CD 7 ビデオ 8 ブックス 9 ムービー 10 内田雄一朗のアマい生活 11 スクール 12 加藤博一の代打一発!

6 "NEW'S CLUB" のなかで、あなたの嫌いなコーナーはどれですか?
答えはいくつあってもかまいません。
1 グッズ 2 レジャー 3 イート 4 アニメーション 5 アイテム 6 CD 7 ビデオ 8 ブックス 9 ムービー 10 内田雄一朗のアマい生活 11 スクール 12 加藤博一の代打一発!

7 スーパーファミコンを持っていますか? ひとつだけ選んでください。
1 持っている 2 買いたいがまだ手に入らない 3 これから買うつもり 4 ようすを見てから決める 5 持っていない(買うつもりはない)

8 1ヵ月にゲームにかけるお金はいくらですか? ひとつだけ選んでください。
1 5000円未満 2 5000円以上 3 1万円以上 4 2万円以上 5 3万円以上

9 あなたは単行本「あんたっちゃぶる1」を買いましたか?
1 買った 2 買うつもり 3 買わない

10 現在のあなたにあてはまる(学校・職業)のは次のうちどれですか?
1 小学4年以下 2 小学5年 3 小学6年 4 中学1年 5 中学2年 6 中学3年 7 高校1年 8 高校2年 9 高校3年 10 浪人 11 大学生 12 各種専門学校生 13 社会人 14 主婦 15 無職

どうもありがとうございました。